
NEON GENESIS
EVANGELION PHOTO FILE
eve
Venus at the 2015 A.D.



2015年の女神たち

e
NEON
GENESIS
v
EVANGELION
e



INTRODUCTION

2000年に起きたセカンド・インパクトによって

人類はその人口の半数を失った

そして2015年

人類は再び試練の時を迎える

本書は、その試練の煉獄で

定められた運命に抗い

己の信念に従って行動する

6名のイヴ

——女性達のポートレート集である

REI

ASUKA

HIKARI

NEON GENESIS

EVANGELION

eve

Venus at the 2015 A.D.

MISATO

RITSUKO

MAYA


00

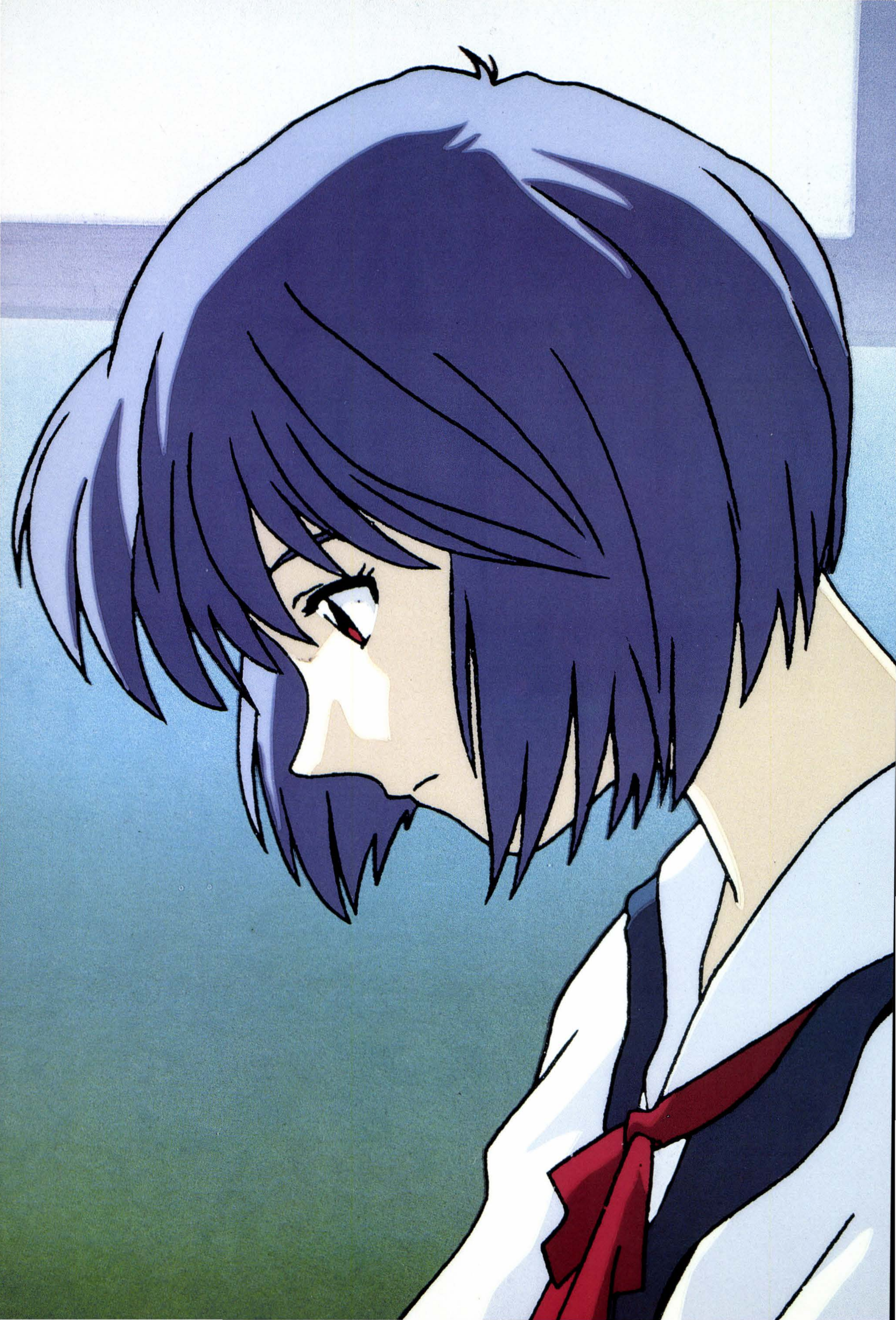
綾波レイ

AYANAMI REI

Age of innocent ——子供でもなく、さりとて大人でもない、14歳という曖昧な年齢。捕えた昆虫——トンボの羽根を笑いながらむしりとるような冷酷さを、時として見せる子供。そして、論理的に悪いと知りつつ、犯罪行為を犯す大人。物事の善悪の認識以前に、プリミティブな感情に従って行動する子供。そのプリミティブな感情を常識という仮面で覆う大人。両者は一見、相反するものだ。しかし、その相応するものを共有しつつ、尚かつ純粋な存在を保っているのが14歳のチルドレンかもしれない。

14歳の彼女は、そうした子供や大人の面を、見せることなく生きている。彼女の行動にはプリミティブな感情はなく、かといって分別くさい大人のものではない。そこにはイデアともいうべき、理性の判断によって得られる概念に近いものが感じられる。己の欲求ではなく、人のためではなく、状況を的確に判断し、客観的にも最適な手段を選ぶ。喜びも、怒りも、哀しみも、楽しみもなく、あるのはただ目的達成のための的確な判断と行動だけだ。そこには人間らしい感情を、全て排除したシステムのみが存在する。では、仮に汎用人型決戦兵器と呼称されるEVAが、その名の通り、兵器としてのシステムだとした場合、エントリープラグで、その体内で中枢となる彼女は、単なるパーツに過ぎないのだろうか？ 否、レイは単なるパーツ、単なるシステムの一部ではない。EVAと一体化(シンクロ)したレイには、別の人格が具現化するのだ。それは自己犠牲的な精神と慈愛に満ち溢れた聖母のようなものといえばいいのか。恋人とも母親とも異なる愛を感じる。何も求めず、無償で何かを与えてくれる存在。その何かとは、受け取る人によって異なる。唯一、確実なのは、レイの持つ魂——精神は、透明感のある水のような存在であり、僕らの心を、映しだす鏡のようなものであるということだ。

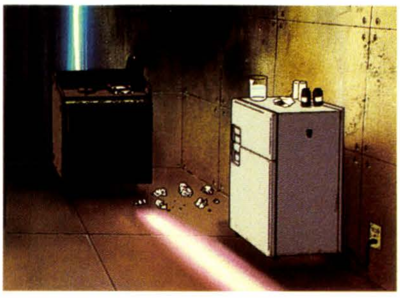
AGE OF INNOCENT



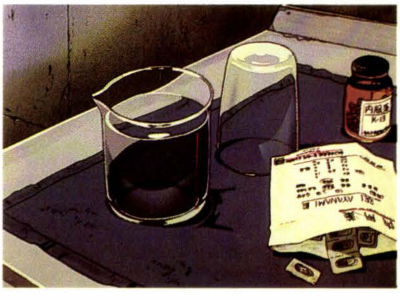
過去の経歴は白紙



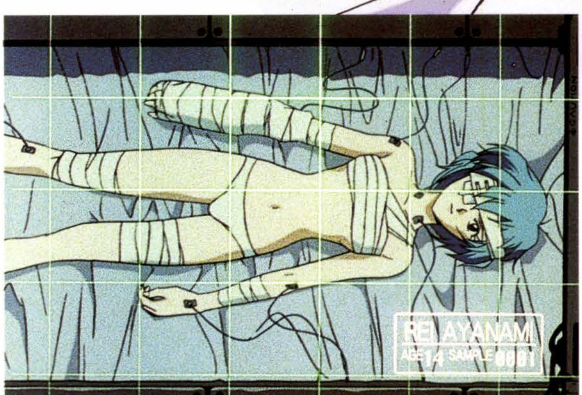




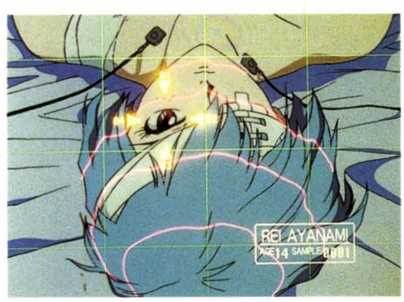


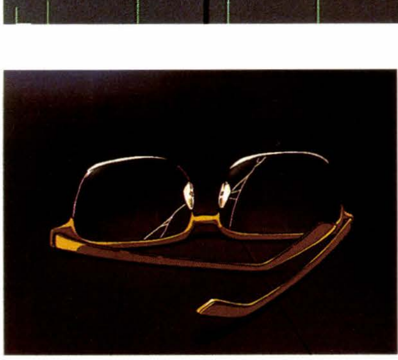





REI AYANAMI
AGE14 SAMPLE 0001

すべて抹消済み…


REI AYANAMI
AGE14 SAMPLE 0001



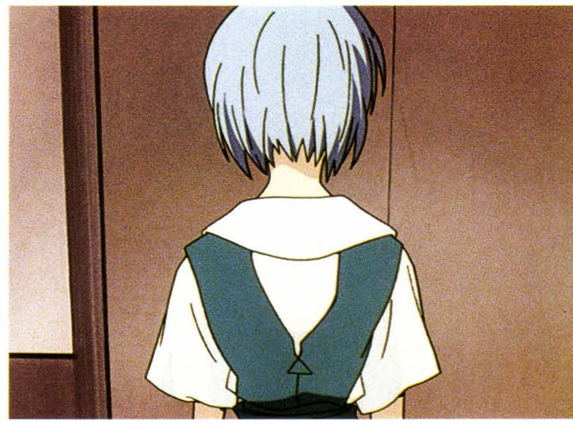

2-A






P10&11 : AGE OF INNOCENT
Ayanami Rei / First CHILDREN



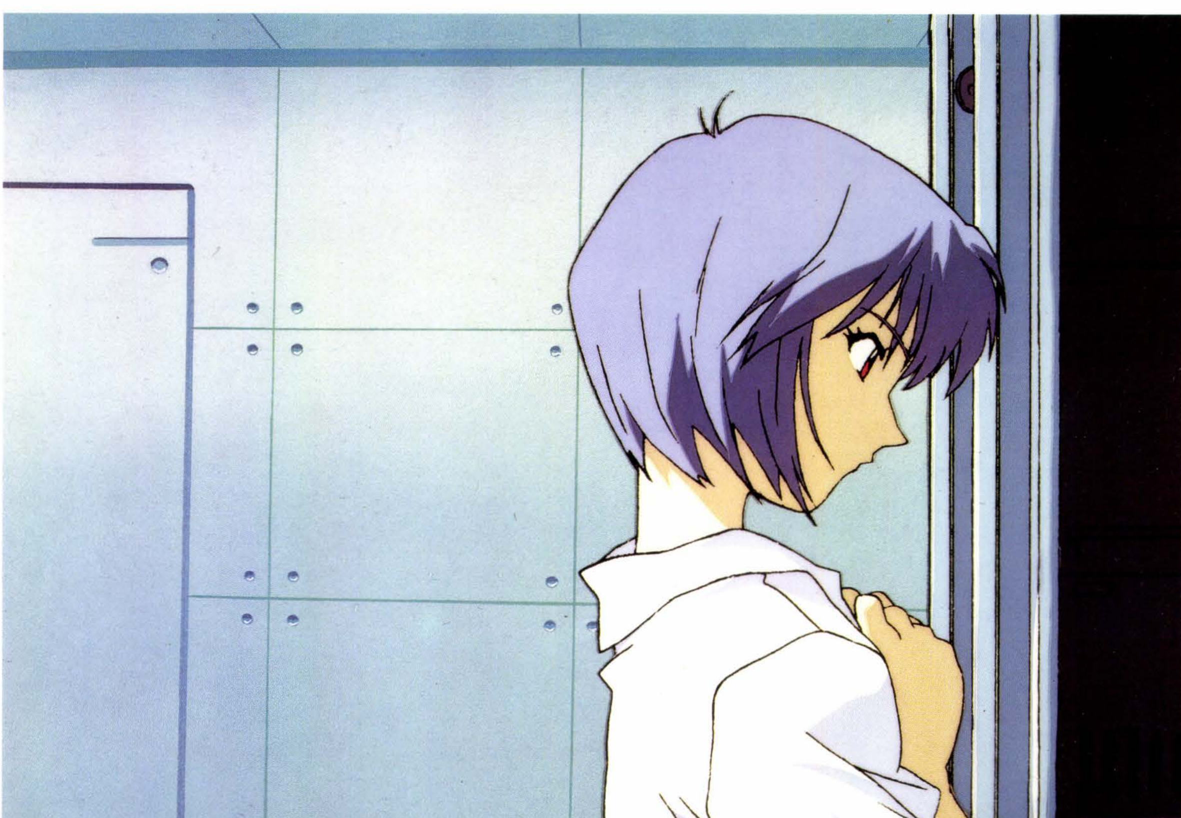








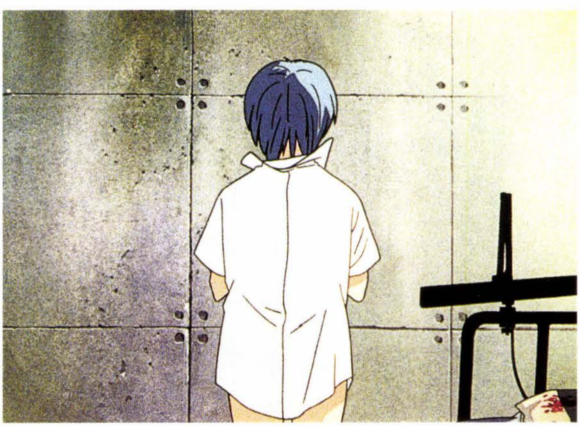


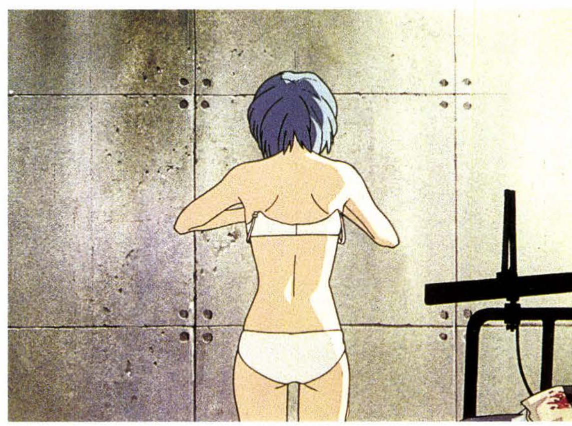


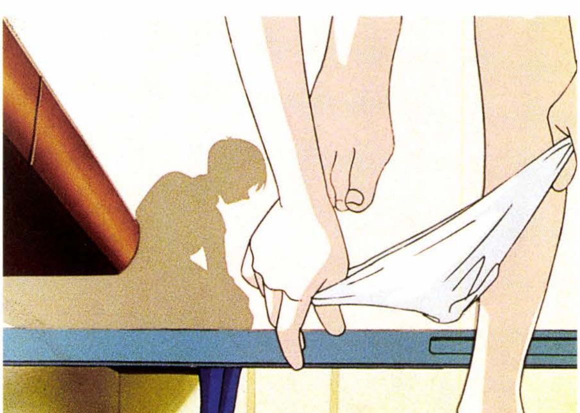
P12&13 : AGE OF INNOCENT
Ayanami Rei / First CHILDREN

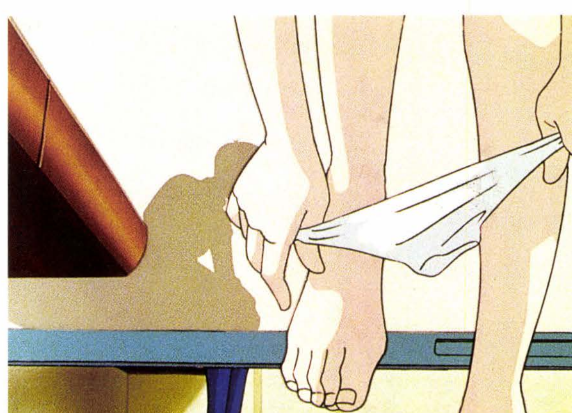


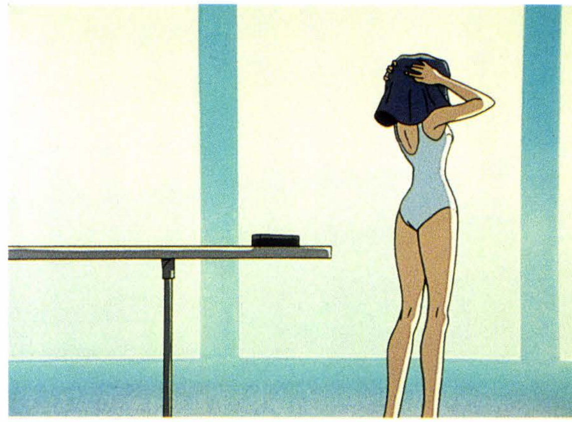


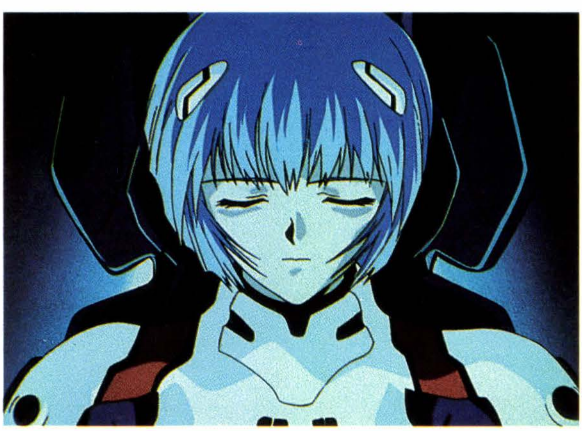


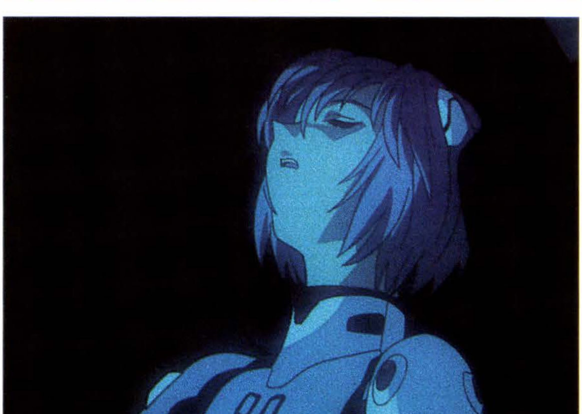




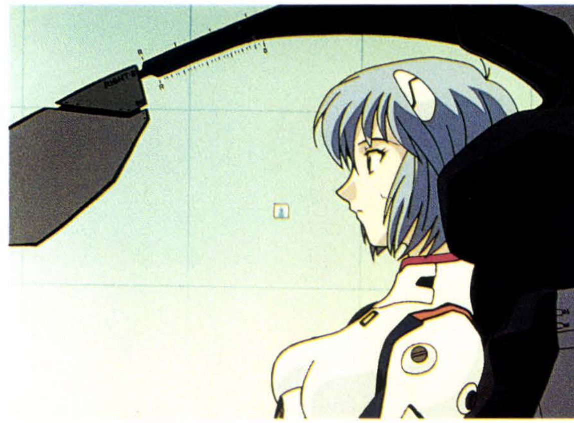






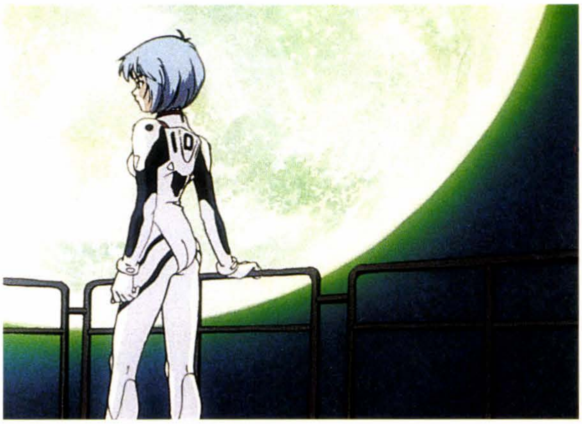
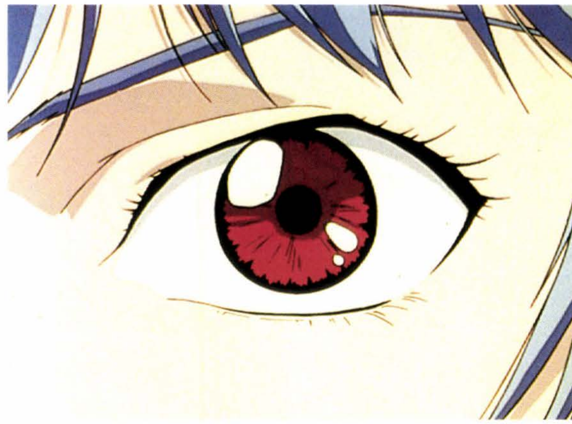
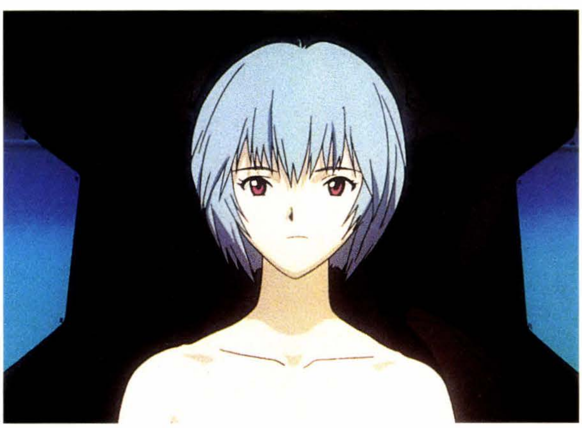
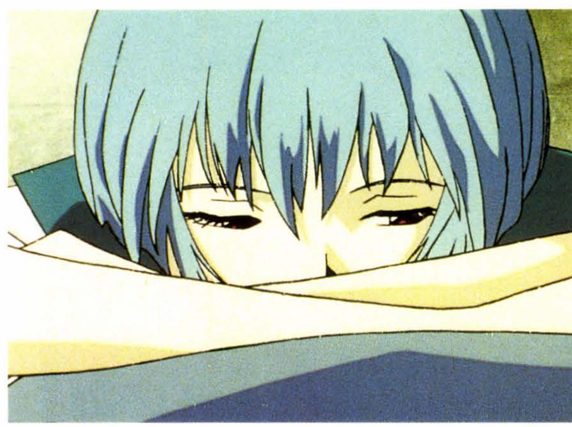




P14&15 : AGE OF INNOCENT
Ayanami Rei / First CHILDREN





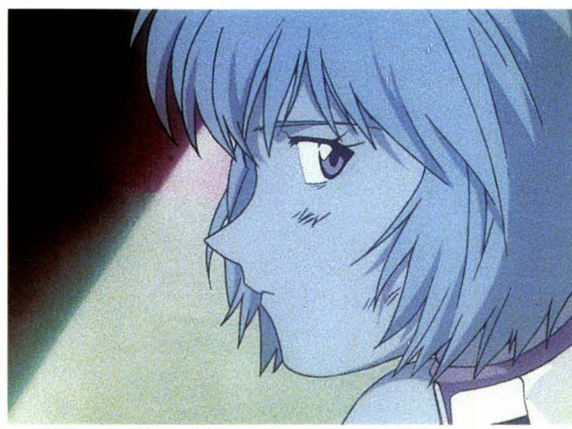


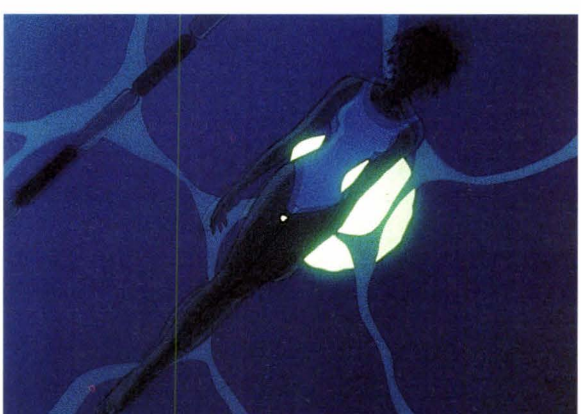
P16&17 : AGE OF INNOCENT
Ayanami Rei / First CHILDREN



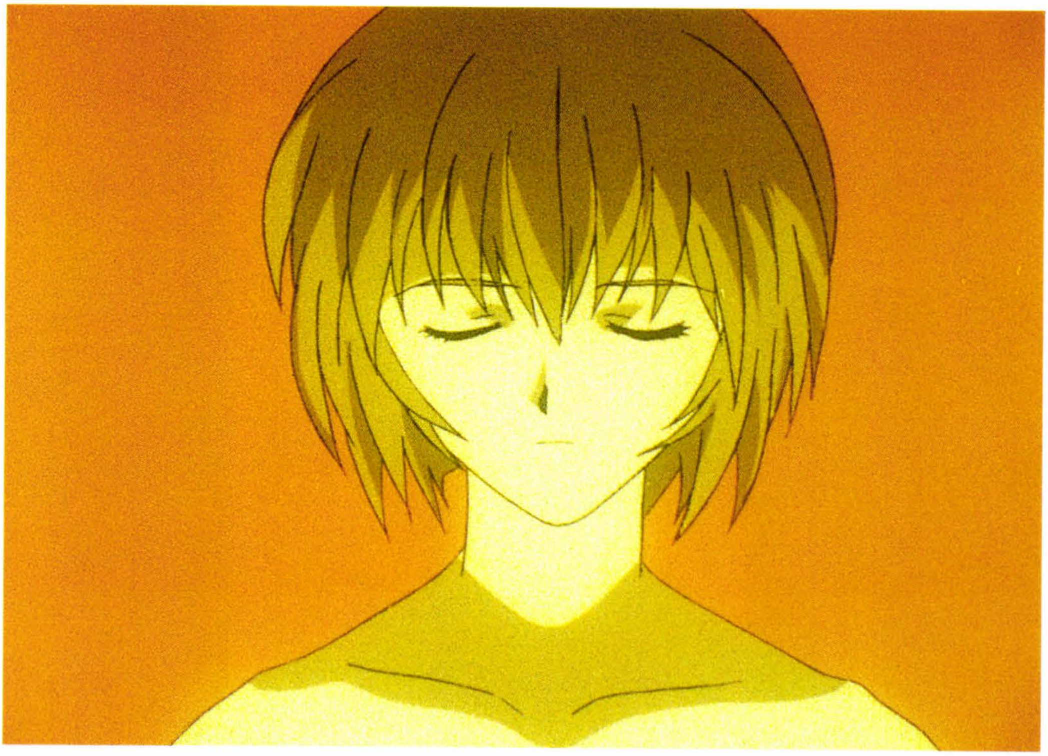


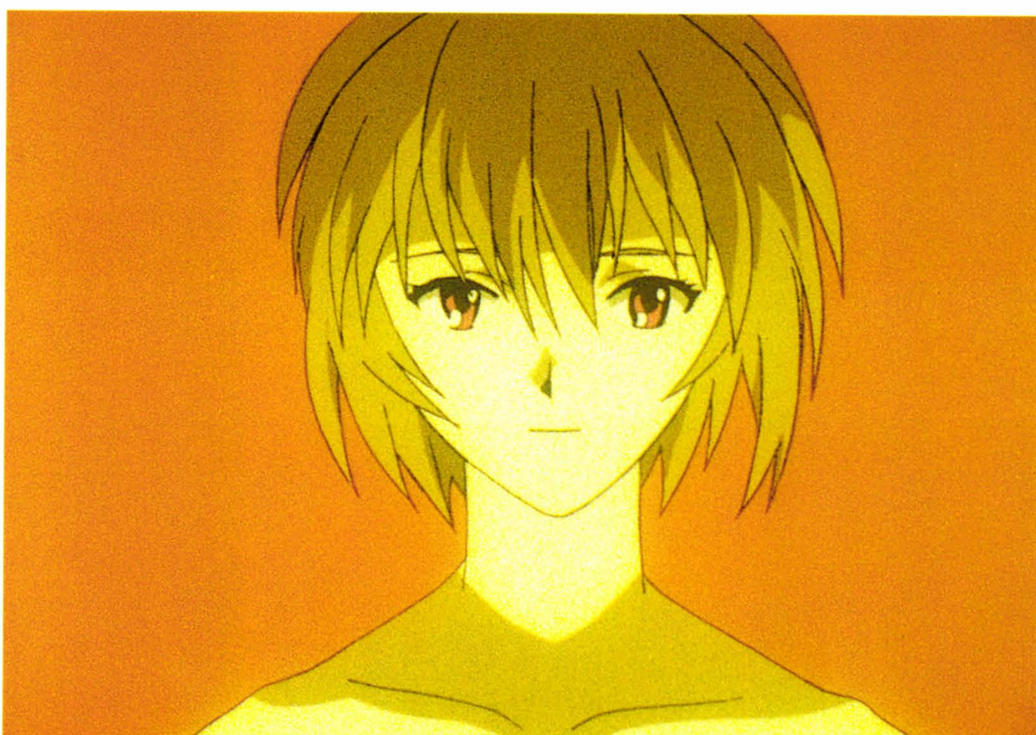




















だめなのね、もう…




わたしが死んでも、かわりはいるもの



惣流・アスカ・ラングレー

SOHRYU ASUKA LANGLEY

「あんたバカ？」——それが彼女の口グセだ。他人に対して、常に攻撃的、挑戦的な態度。そして、それだけのことを口にする実力が彼女にはある。しかし、他人を寄せつけようとしない、その裏には、弱い心が見え隠れしている。その弱点を知られまいと、彼女は高慢な態度をとっているのだ。

　プライド——それが彼女のキーワードだ。自分が自分でいられるように、他人に対して自分の実力、必要性を示したい。そのための努力を、恐らく人一倍してきたはずだ。努力は実力を高め、高められた実力はプライドをより強固なものにしていく。

　天才少女——それが彼女に与えられた別称だ。賛辞ともとれる、この言葉を彼女は当然のように受けとめつつ、その言葉の虚しさも知っていたに違いない。高い能力を示すことで、周囲が自分を認めてくれる。しかし、それは見せかけに過ぎず、能力を示せなくなったときに自分が誰からも見向きもされなくなることを彼女は知っている。

　だから、負けることはできない。

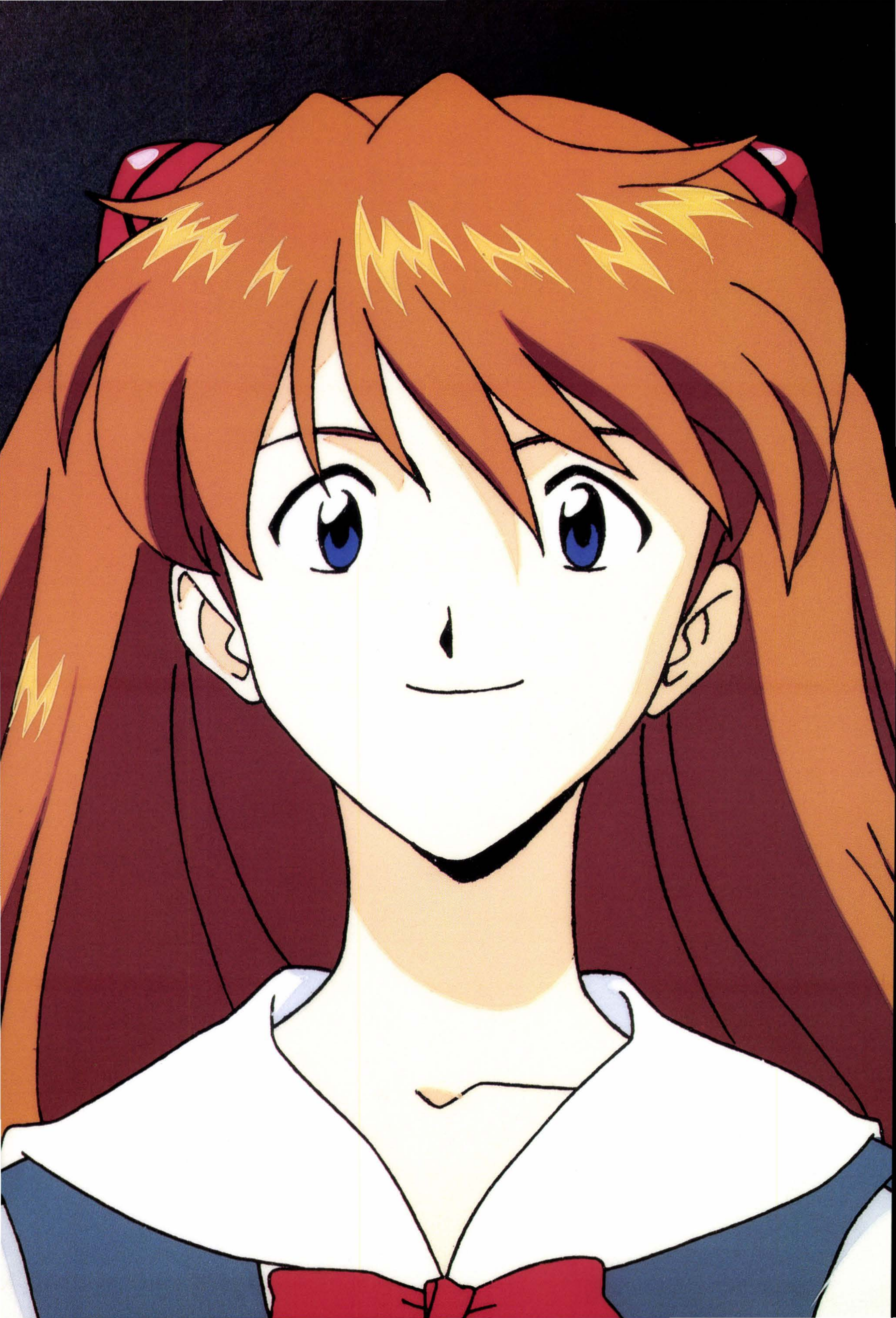
　天才が天才で有り続けるために、プライドにふさわしい実力を示さなければならない。勝ち続けなければならない。それはまるで終わりのないマラソンのようなものだ。

　ダモレスクの剣——彼女のプライドを例えるならば、この諸刃の剣こそがふさわしい。鋭利であるが故に、相手を傷つけ、さらにその持ち主でさえも傷つけてしまう。アスカのプライドは、まさにこの剣のように、彼女自身を切りつける道具にさえ成り得るのだ。

　アスカがマラソンを止めるとき、それは敗北したときではない、彼女がマラソンの虚しさに気づいたときだ。

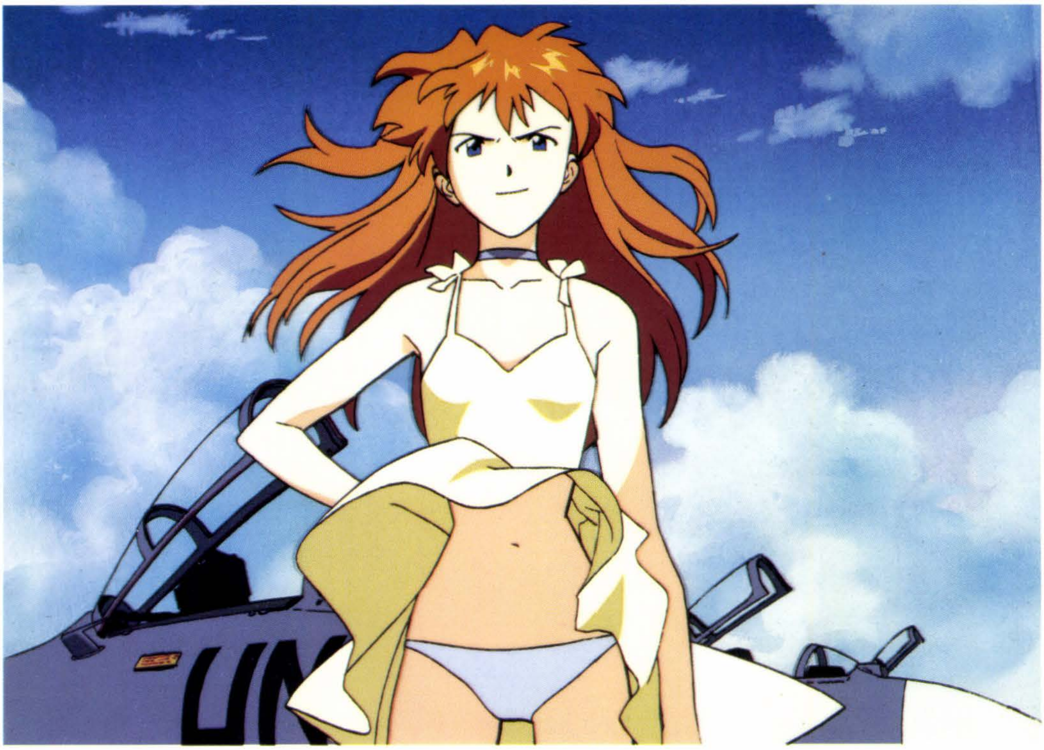
　マラソンを止めたとき彼女がどうなるのか、それは誰にも分からない。

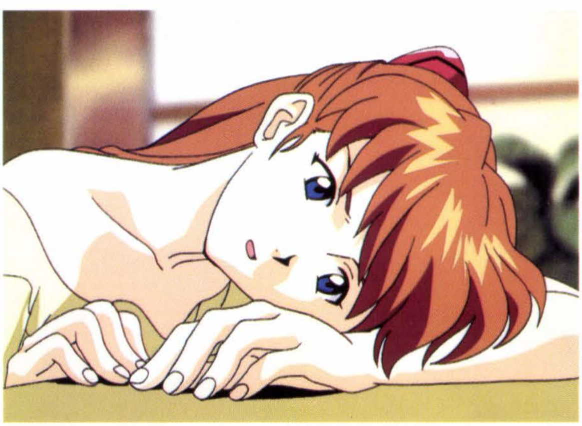
　しかし、彼女に立ち止まったままの姿は似合わない。何よりも彼女自身が、それを許さないに違いない。

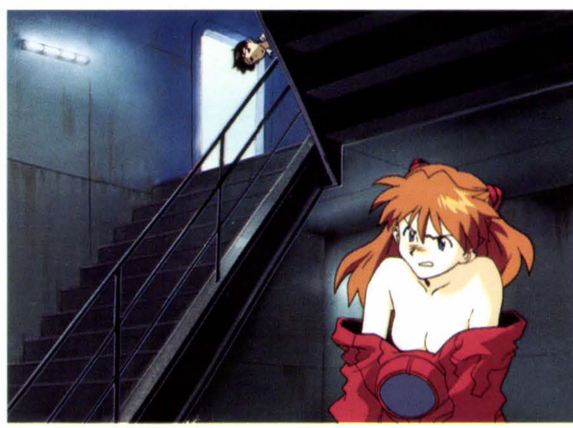


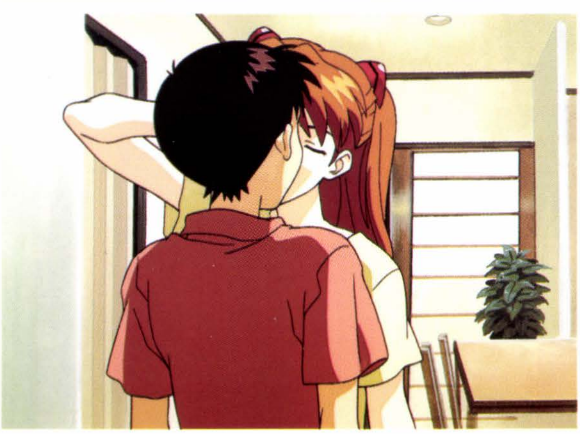

月
21日
(月)


SUPER

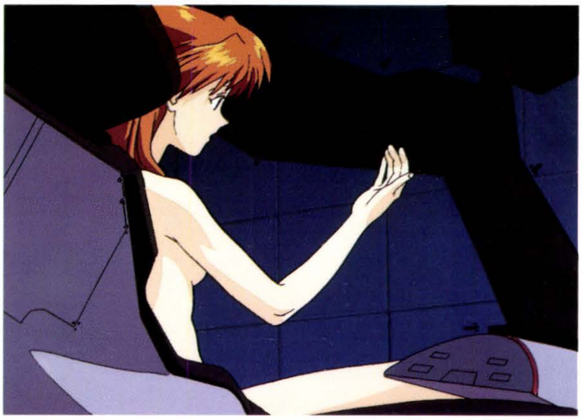


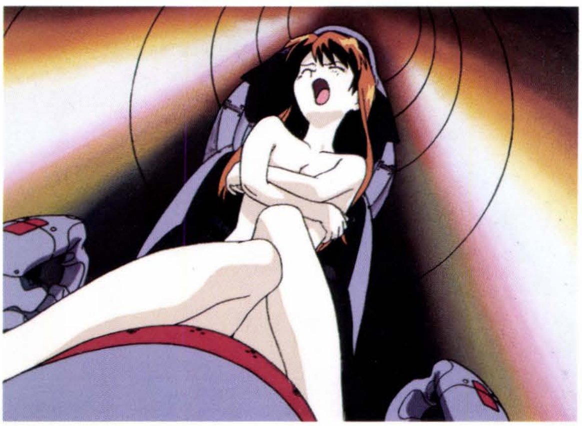
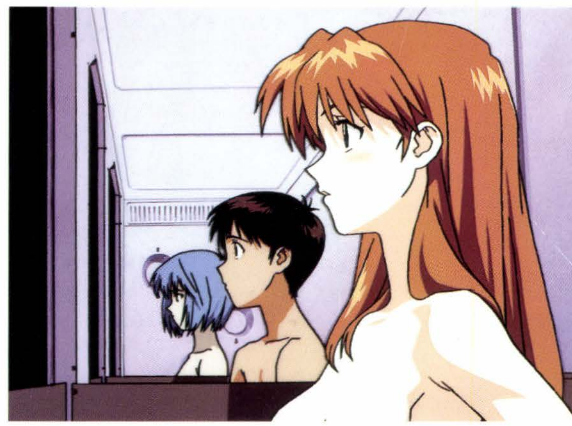
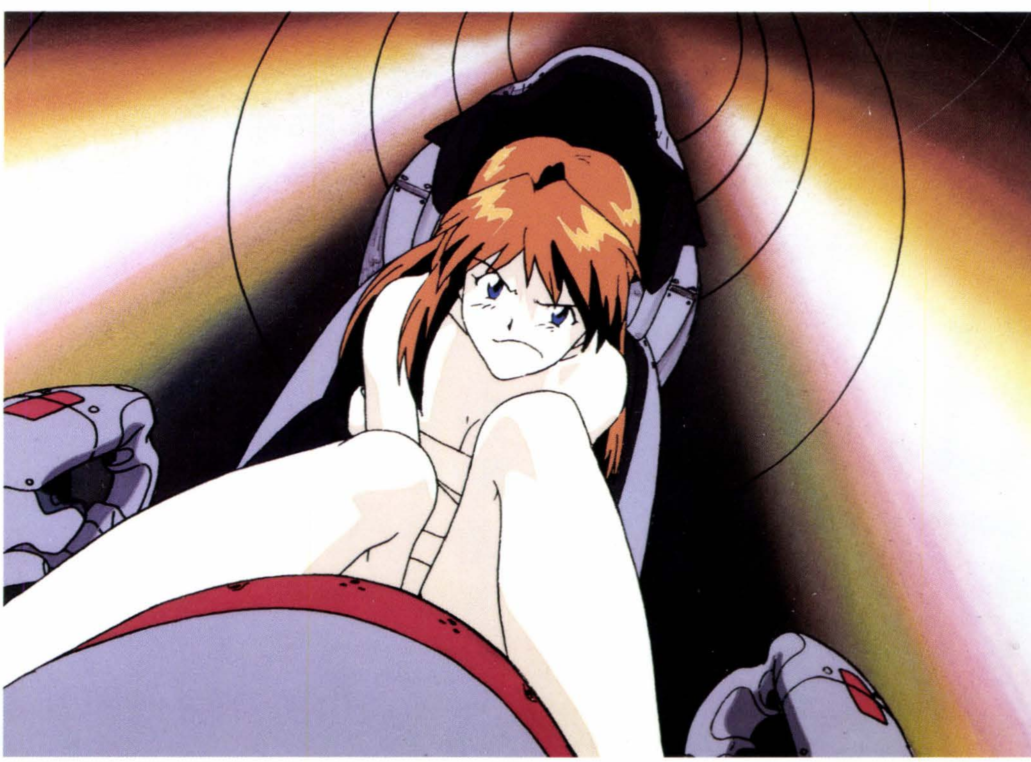


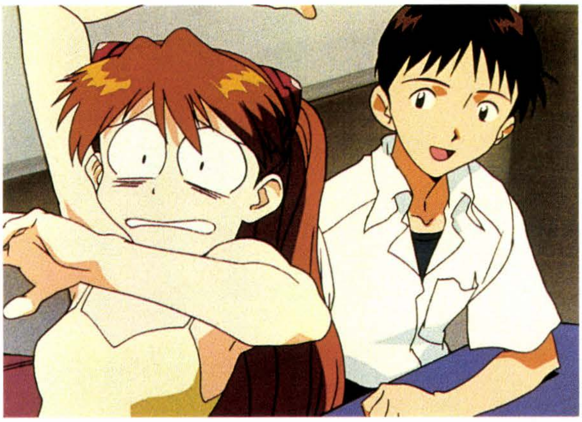




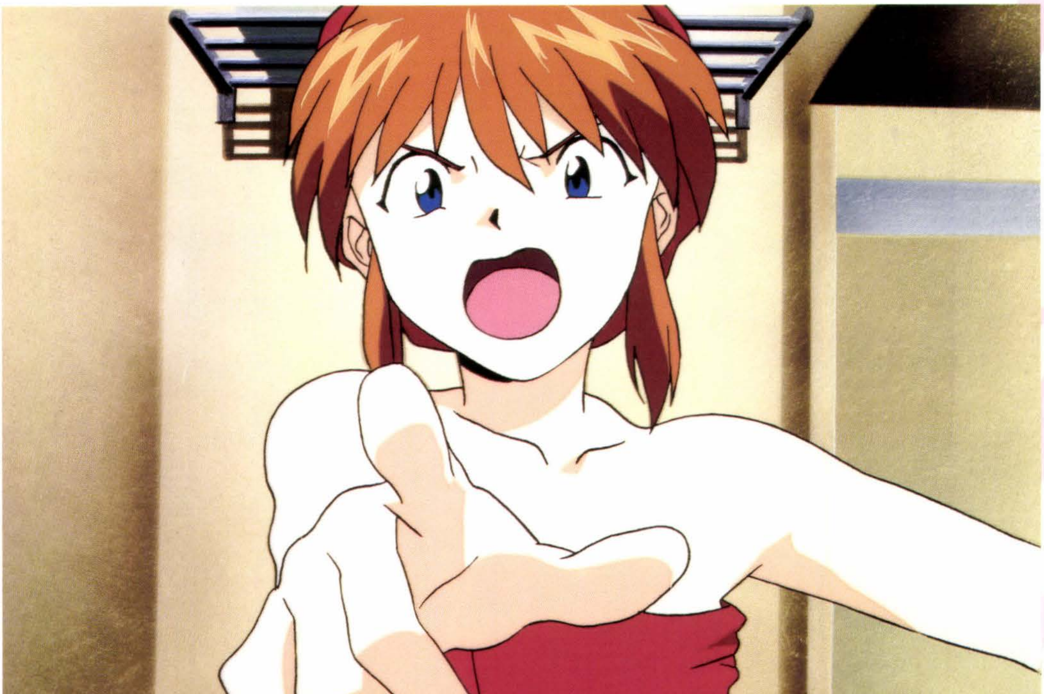




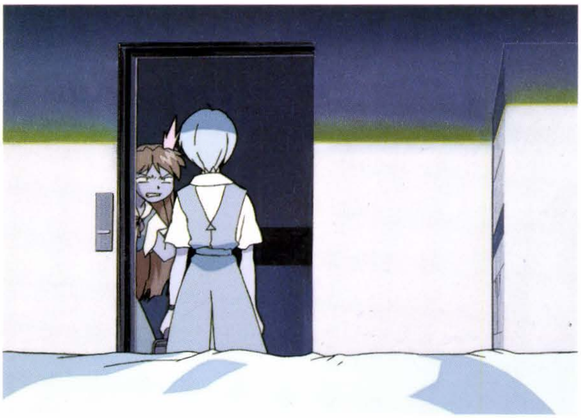




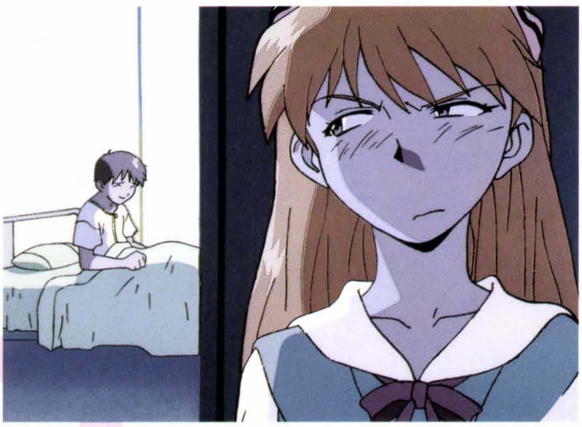


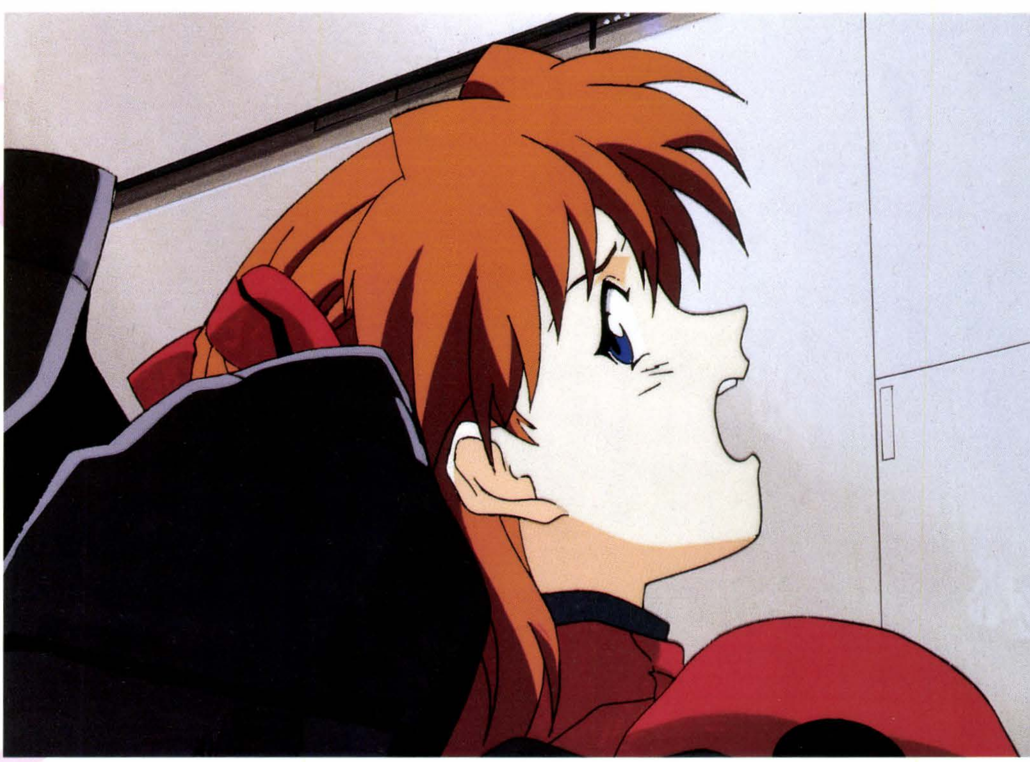




P28&29 : AGE OF INNOCENT
Sohryu Asuka Langley / Second CHILDREN





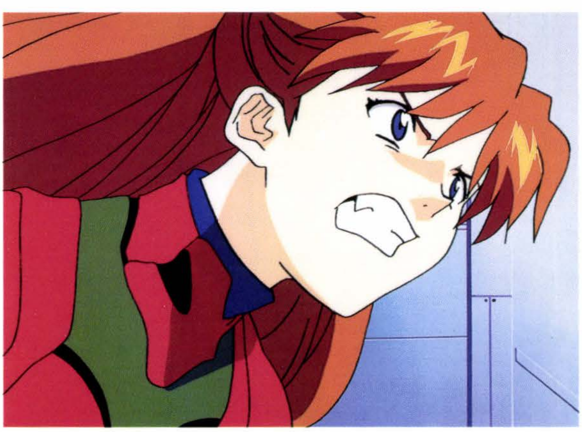






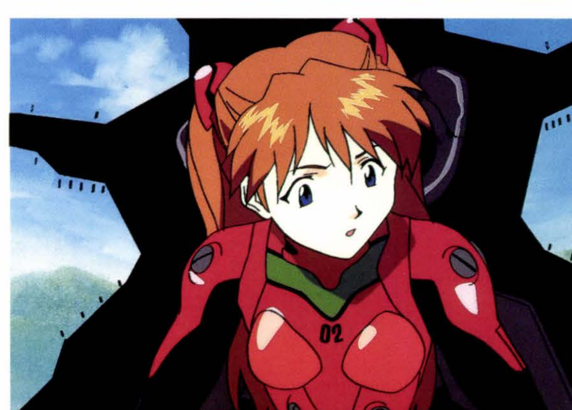



02

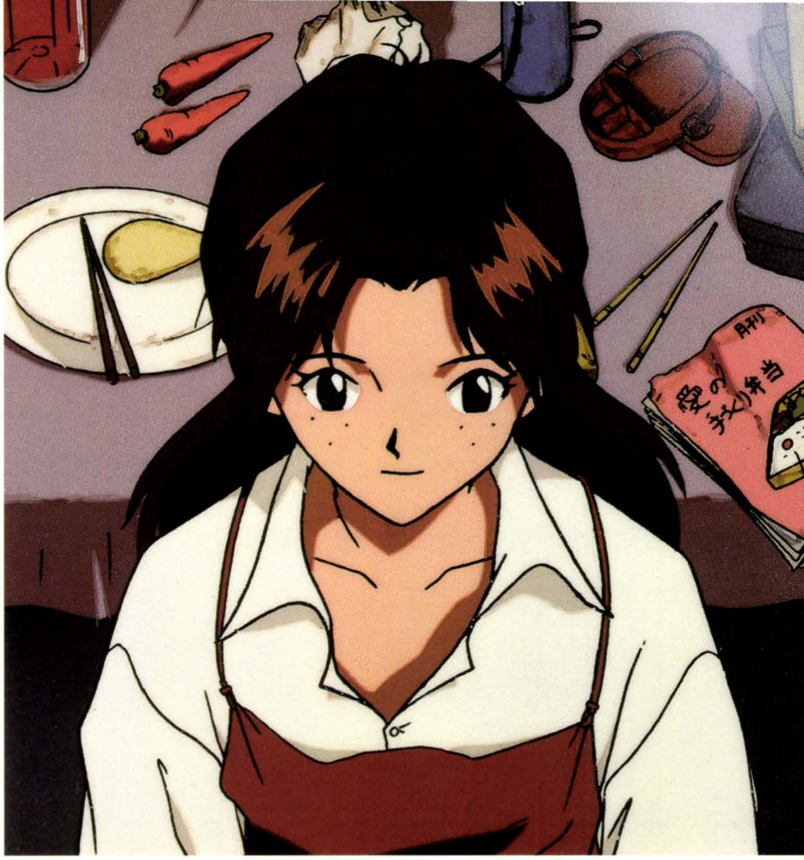







02





洞木ヒカリ

HORAKI HIKARI

洞木ヒカリは強い。圧倒的に強い。キャラクター全ての中で最も強い。なぜなら洞木ヒカリの強さは、アスカの背伸びをしたような、自分の弱さを隠す強さではないし、葛城ミサト・赤木リツコのような復讐という感情から身につけた強さでもない。ナチュラルに14歳の少女が持っている強さにほかならない。どこにでも一人くらいいる、頑固な優等生。クラスに片思いの男の子がいて、姉と妹がいて、家事全般をこなして、毎日お弁当をつくっている。これを強さと言おう。いわば母の強さであるが、あいにく彼女は14歳だ。母にはちょっと早い。そう、これは「守るものがいる強さ」なのだ。

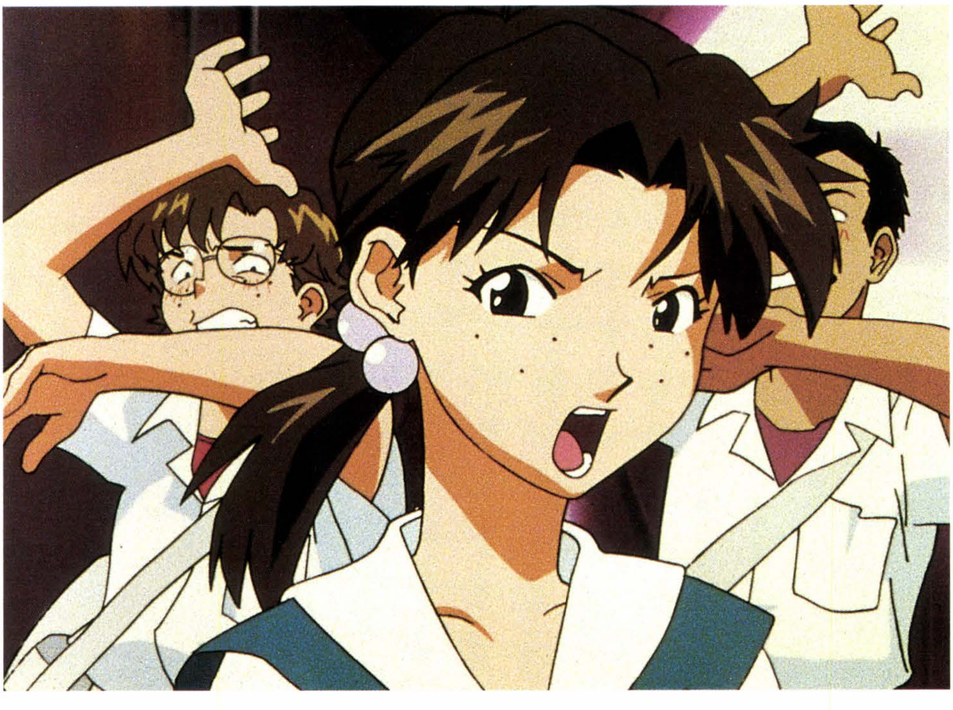
強さは優しさになるから。鈴原トウジのベッドについていてあげたね。飛び出したアスカを追いかけろってシンジを叱ったね。傷ついたアスカをきちんと受け止めたのはキミだったね。

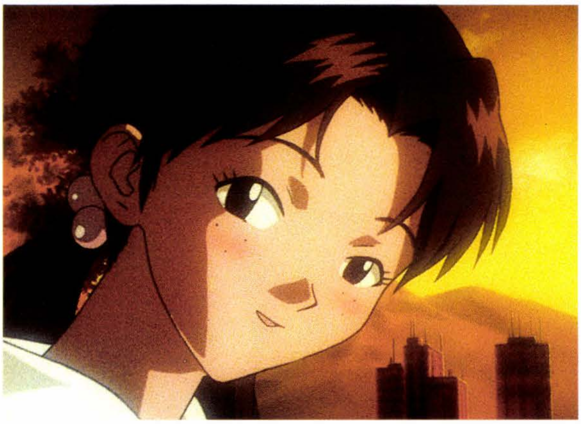
がんばれヒカリ、MaXに負けるな。

P32&33 : AGE OF INNOCENT
Horaki Hikari

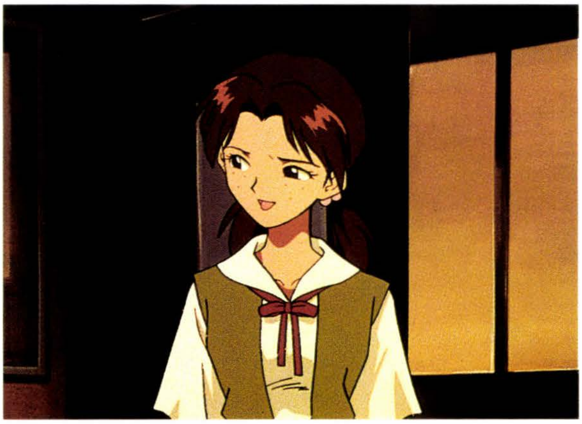




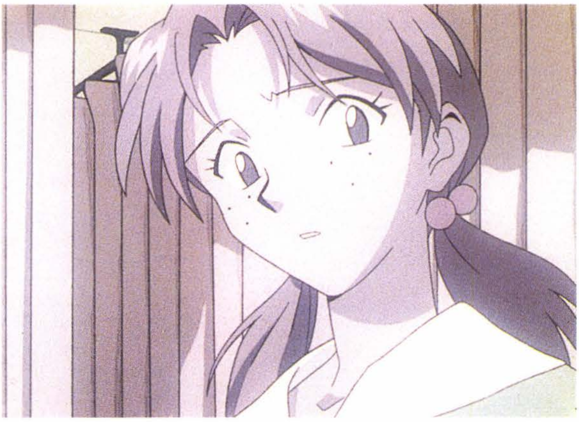
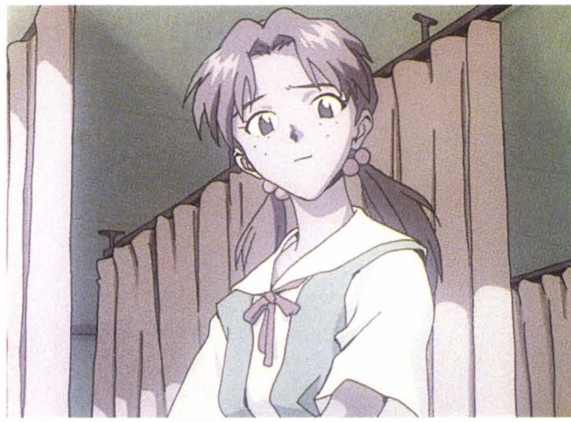
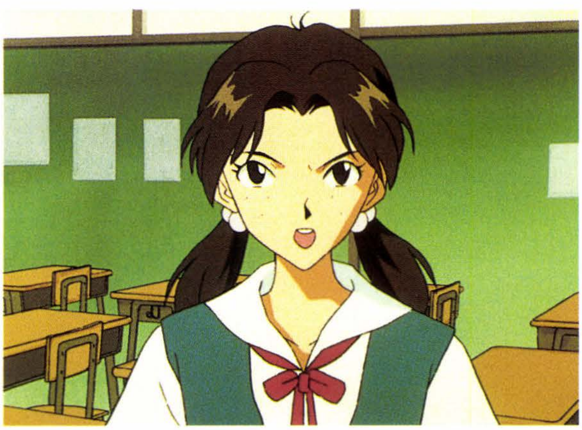
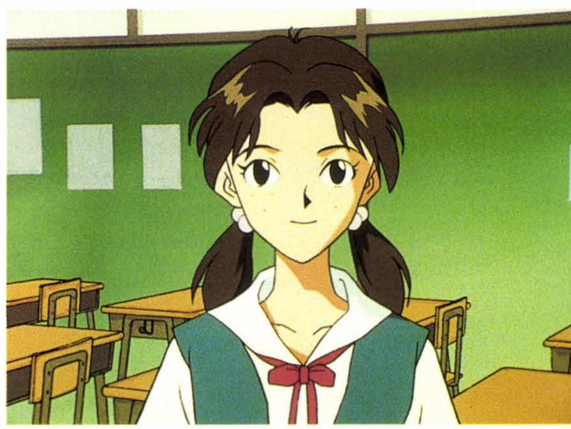
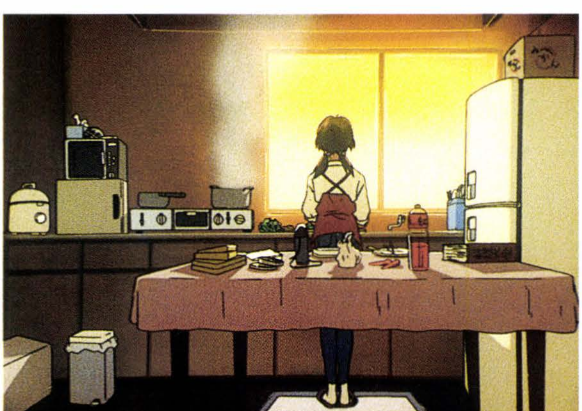









P34&35 : AGE OF INNOCENT
Horaki Hikari


葛城ミサト

KATSURAGI MISATO

PRISONER

Prisoner——囚人。

人は誰でも何かに囚われて生きている。それは家族であったり、仕事であったり、恋人であったり、趣味であったり、人によって異なったものにこだわり、囚われ、生きている。

彼女（ミサト）の場合は、それが父と使徒だった。そして、その両者を繋ぐキー・ワードは〝復讐〟。

セカンド・インパクトによって、彼女は父を失い、そして、自分自身も傷を負った。

身体に受けた傷は癒えるが、心の傷は癒えにくい。その心の傷を癒すため、彼女は復讐者の道を選んだ。

心の傷は、そのまま彼女の原動力となり、かつ、弱点となった。その弱点を隠すため、彼女はもうひとりの人格を造りあげた。

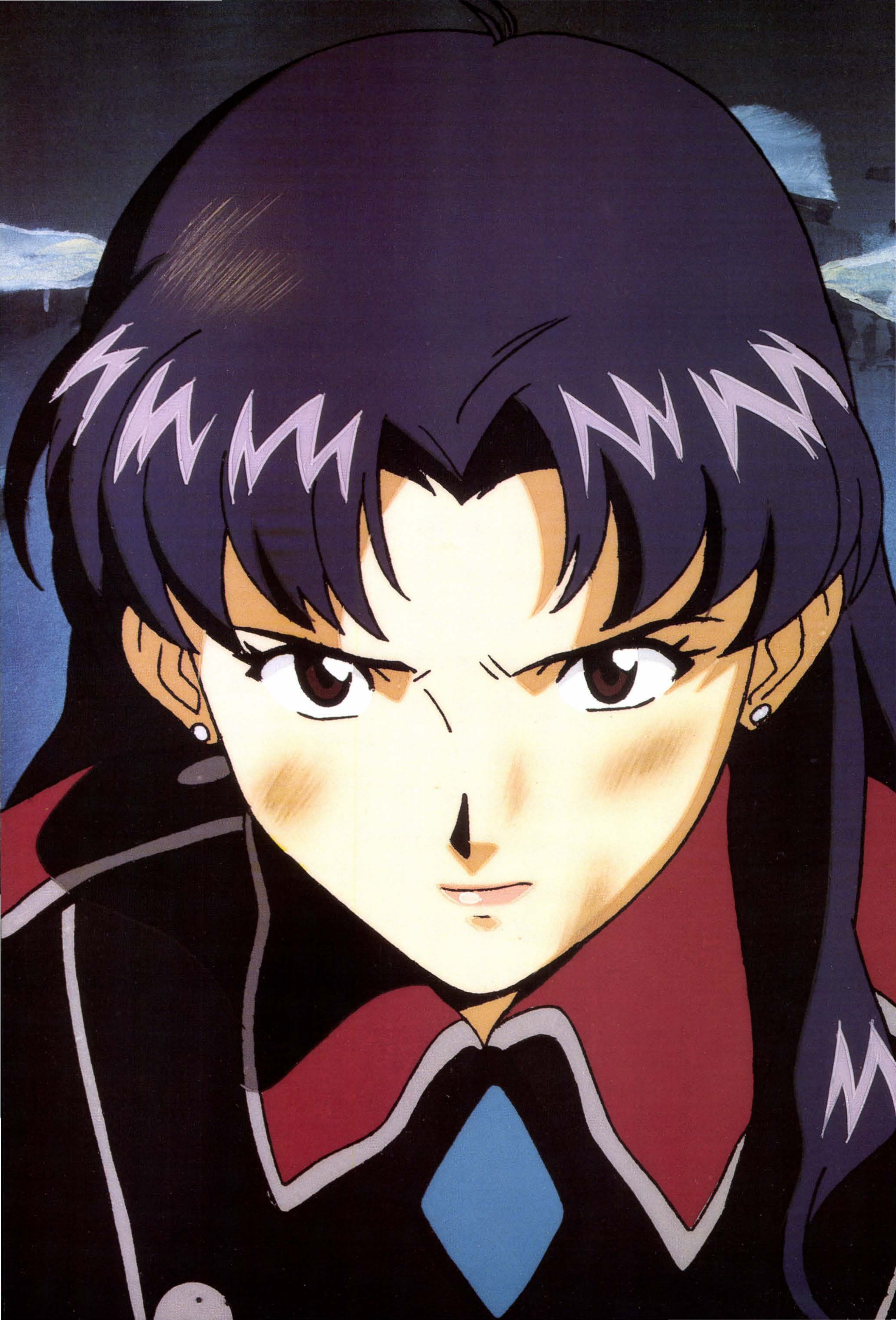
もうひとりの彼女は、気さくでやさしく、ガサツだけど楽しいお姉さんだ。そして復讐者としての彼女は、国連直属の特務機関を、自分の復讐のための道具として使おうとすらする。そして、その相反するかのような両者の間に位置する女としての彼女のアイデンティティがある。

どれもが彼女の本質に近く、どれもが遠い。しかし、そのどれもが欠けても彼女のレーゾン・デートルは成り立たない。

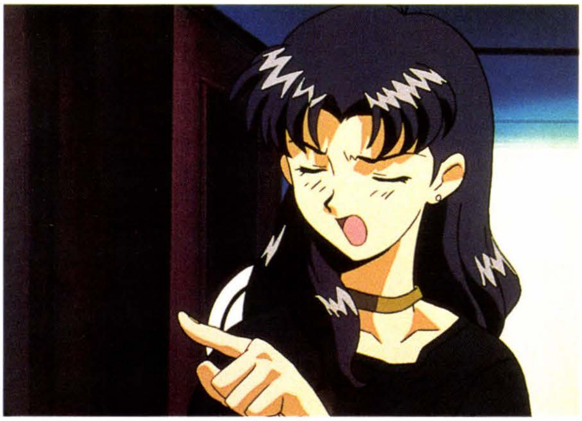
2015年——セカンド・インパクトによって心に負った傷と、心に残った喪失感を癒すため、彼女は戦い続ける。

もっとも、その一方で彼女は気づいている。戦いという行為は、何の解決にもならないことを。そして、真実を知るということが、必ずしも幸福ではないということを。

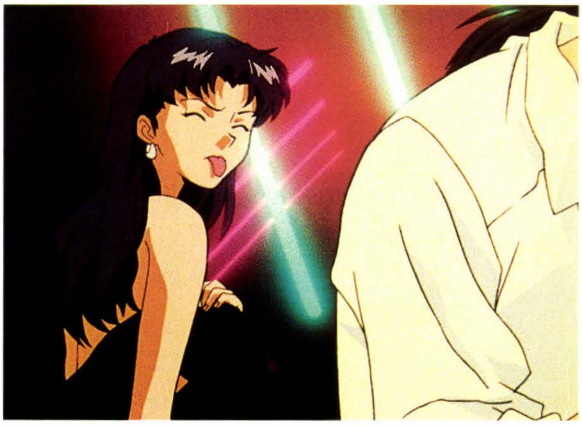
それでも彼女は前進を止めない。たとえそれが周囲の人間を傷つけようとも。復讐という不毛の荒野を歩き続ける彼女が、その地平線に見るものは何か。そこで彼女の傷は癒されるのか。それとも、彼女自身が復讐に対してのサクリファイス——生贄として神に供えられるのか。唯一確実なのは、彼女は後悔はしないだろうということだけだ。




RV
NE
NE





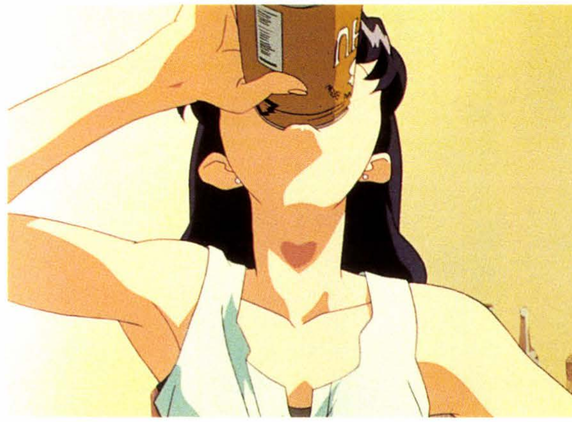



EBICHU
ALL MOLT BEER



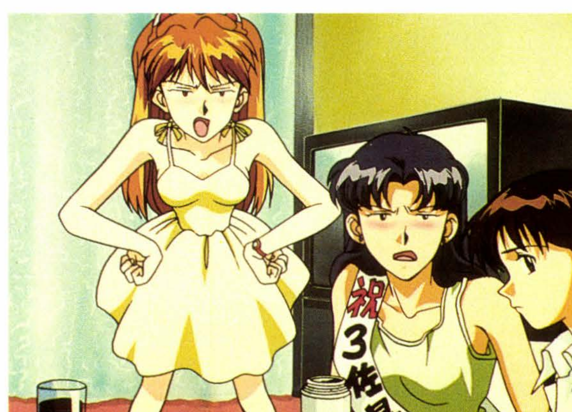



CAUTION

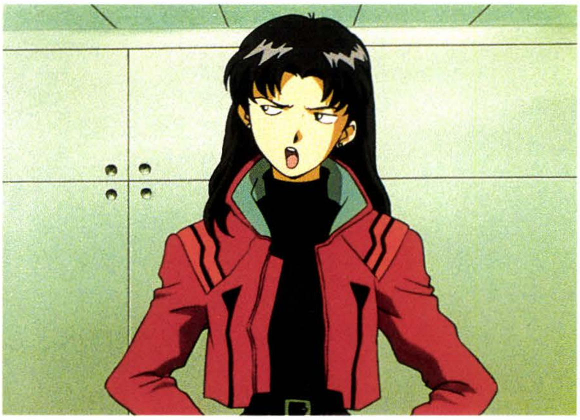
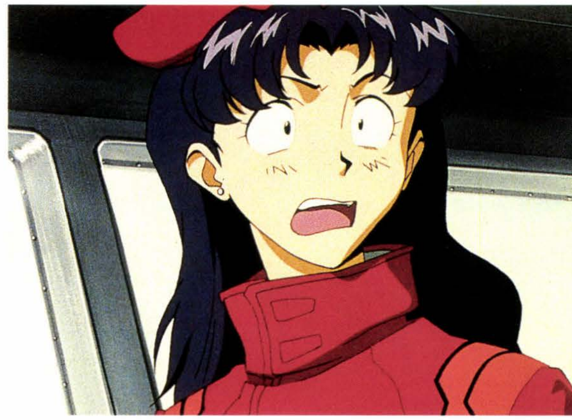



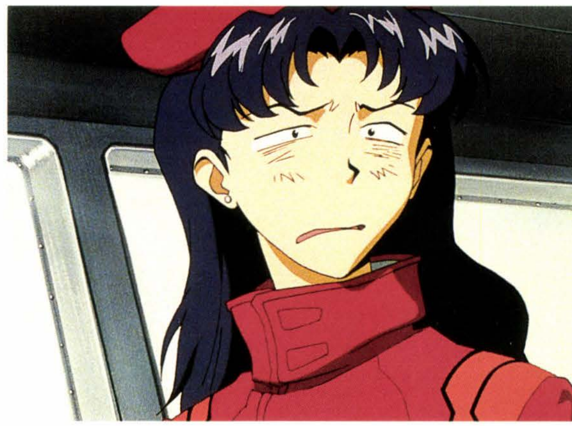

YEB
ALL MALT
麦芽100%エビ




祝
3
佐

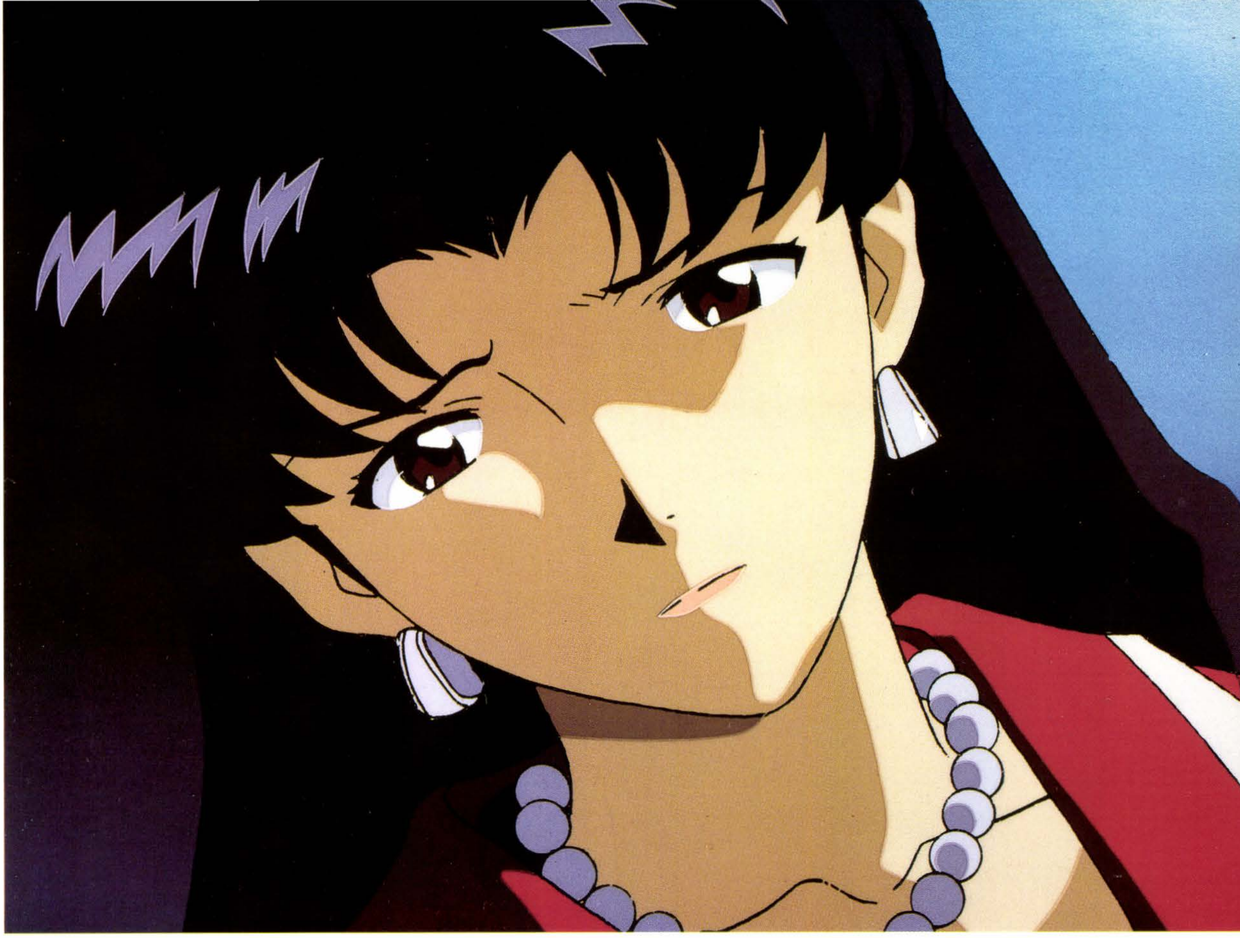
P40&41 : PRISONER
Katsuragi Misato / Nerv









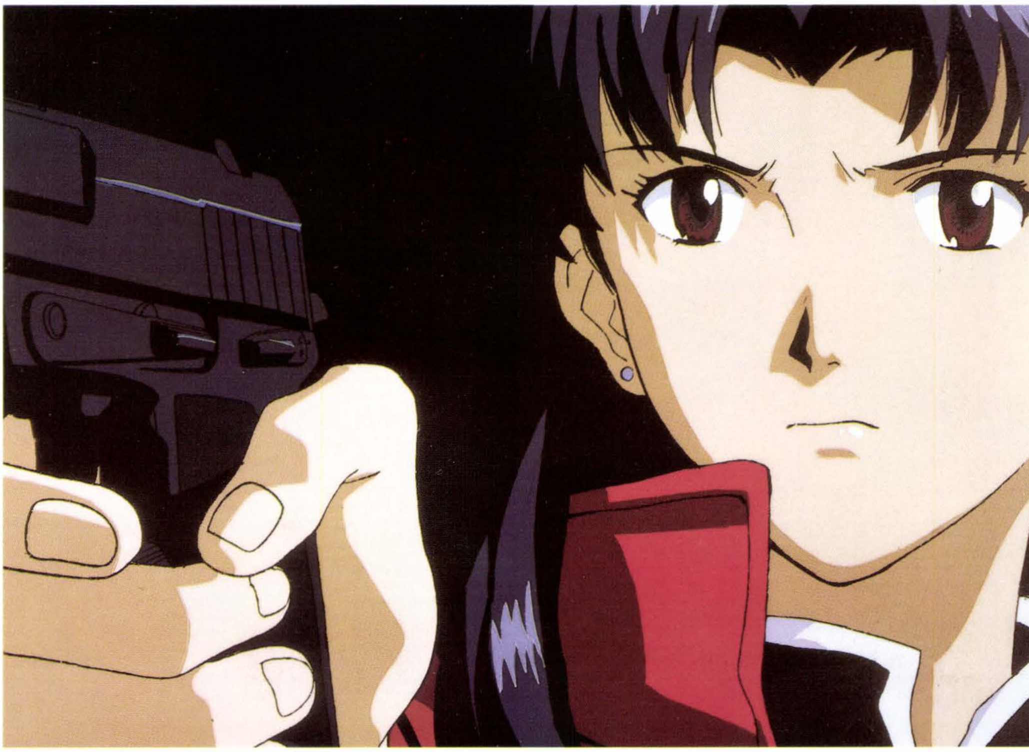


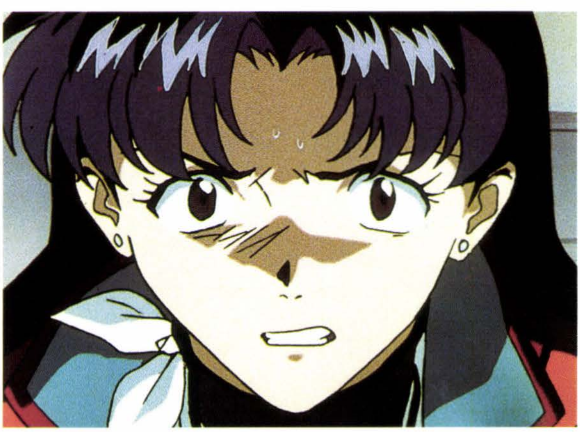




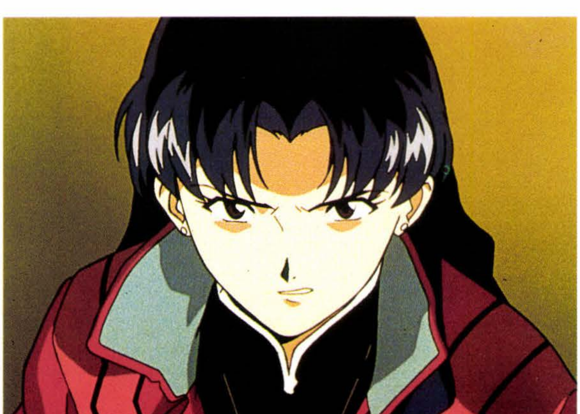


P42&43 : PRISONER
Katsuragi Misato / Nerv











赤木リツコ

AKAGI RITSUKO

物理の法則の前には人間の真理など、無きに等しい。情よりも論理が至上とされる科学の世界。そういう世界に彼女（リツコ）は生きている。

愛情や憎悪といった不確かな感情ではなく、数式や化学式によって記号化できる確実な世界を彼女は選択した。

ＭＡＧＩシステムを造り上げた天才的な科学者を母に持つ彼女にとって、母と同じ道を歩むのは当然の選択だったに違いない。しかし、彼女は本当に自ら望んで科学の道を選択したのだろうか？

確かに、母から受け継がれたであろう科学者としての素質。そして、その素質を育てるだけの環境が彼女にはあったに違いない。

計算され尽くした方程式を検証するような確実な道——科学者として生きることを彼女は何故選んだのか？　それは、恐らくそうすることが彼女にとっては居心地の良い生き方だったのだろう。

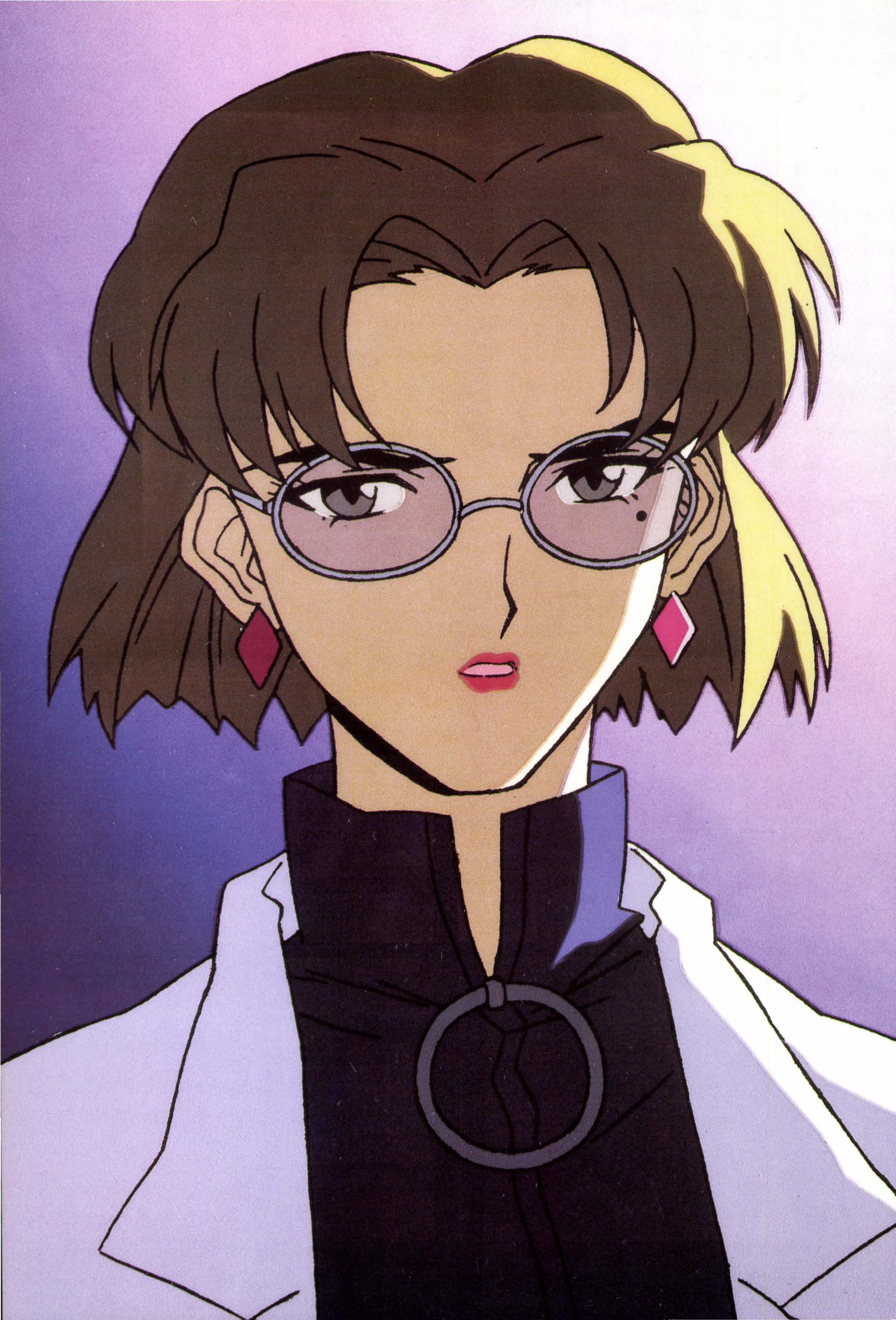
白衣と眼鏡で外面を装い、データに基づいた判断と命令を下す。リノリウムにも似た無機質な研究室の床の上を、日に何度となく歩き廻り、苦みだけが口に残る珈琲を、何杯も飲み、キーボードを叩き、ディスプレイを見つめ、メンソールの煙草を何十本とふかす。その単調ともいえる日々を彼女は何故選択したのか。

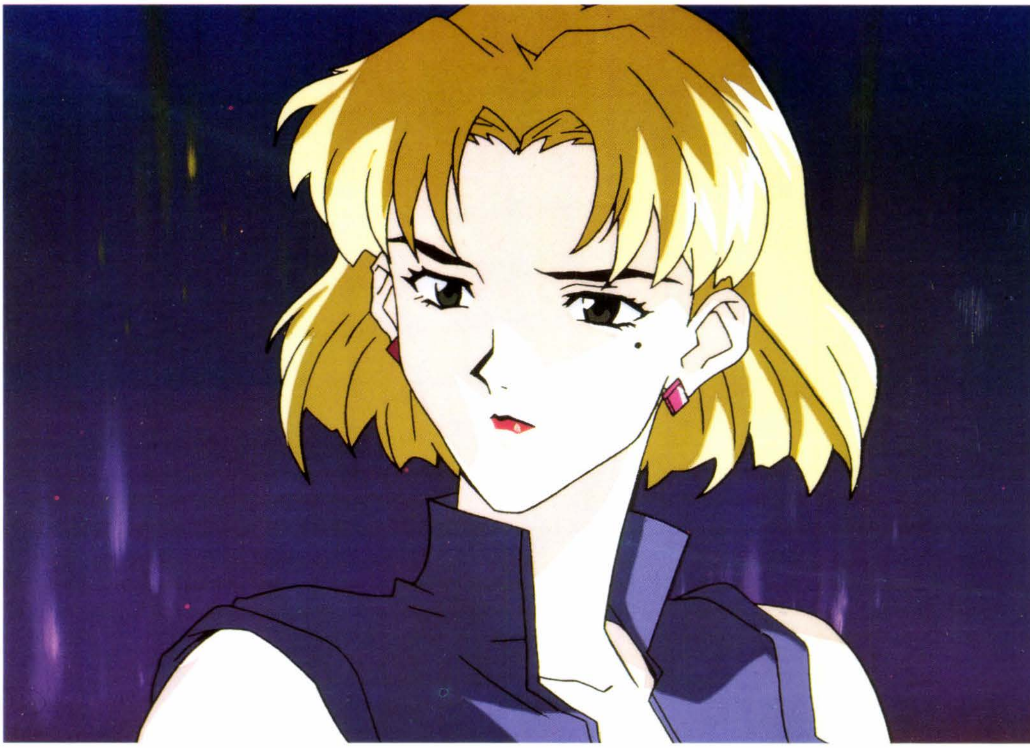
研究とは無目的に成されるものではない。目的があり、それを検証する手続きともいうべきものが研究過程ならば、彼女の目的は何なのか。

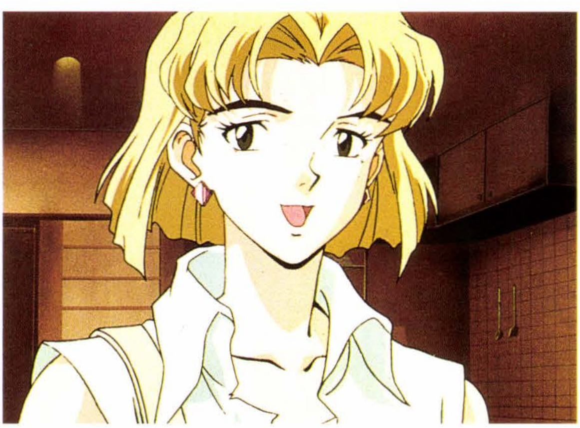
何のための、誰のための研究なのか。その問と答えを、彼女は日夜頭の中で自問自答しているに違いない。

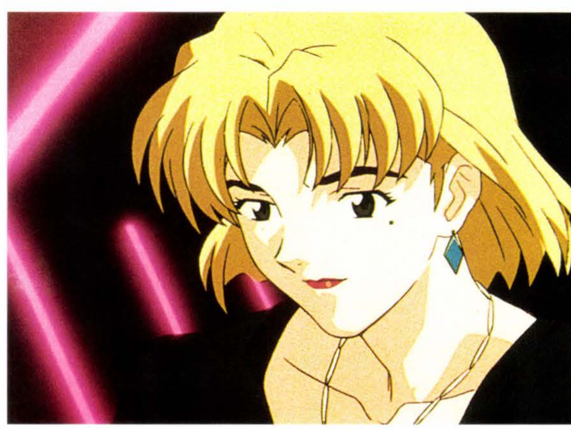
さらに確信を持って断言できるのは、彼女は、その答えを知っているであろうということだ。しかし、その答えを認めたくないために、彼女は他の答えを模索しているかのように見える。その答えとは——

〝女〟であるからという事実に他ならない。

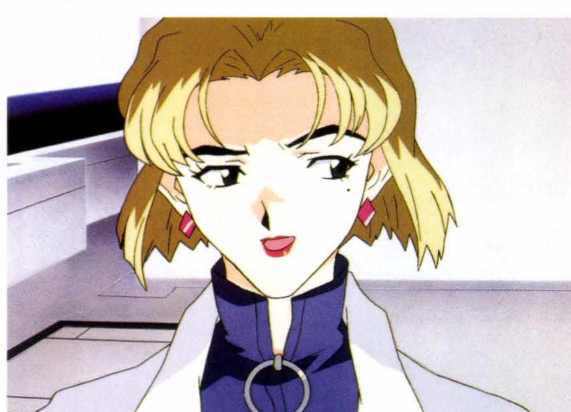


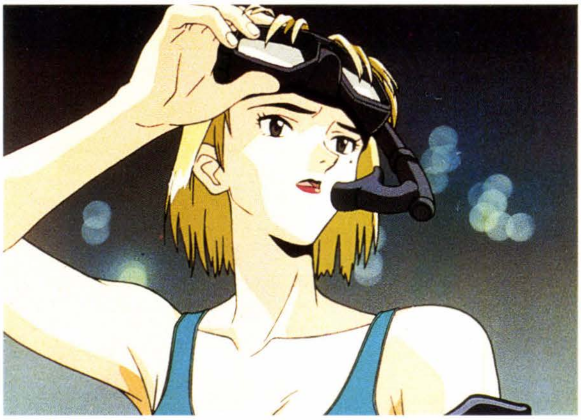
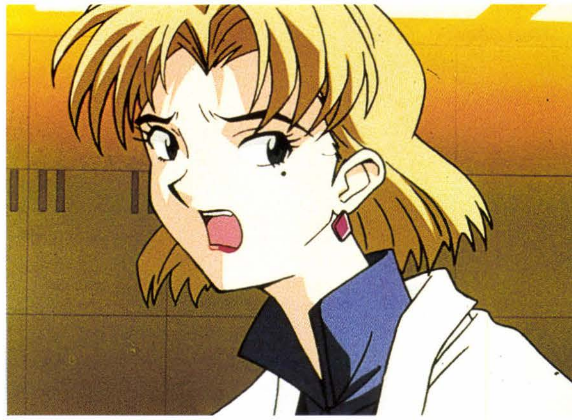
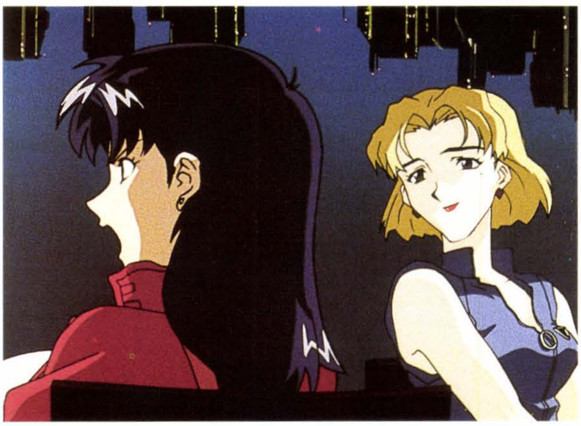


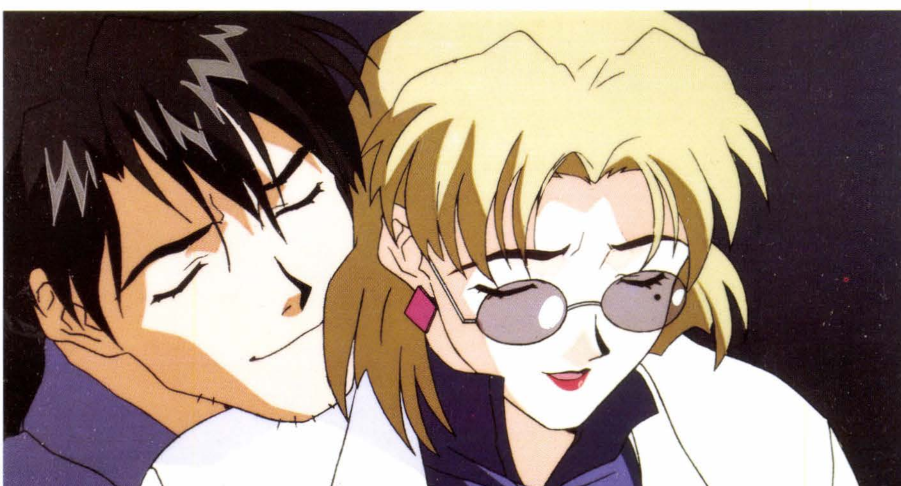




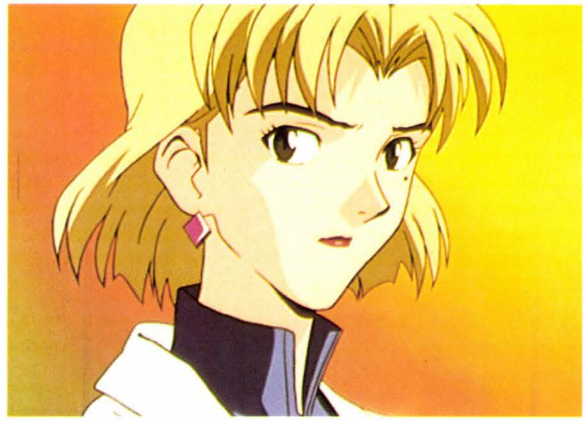
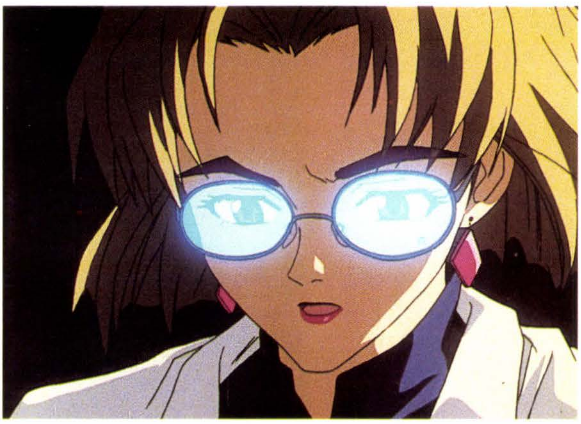
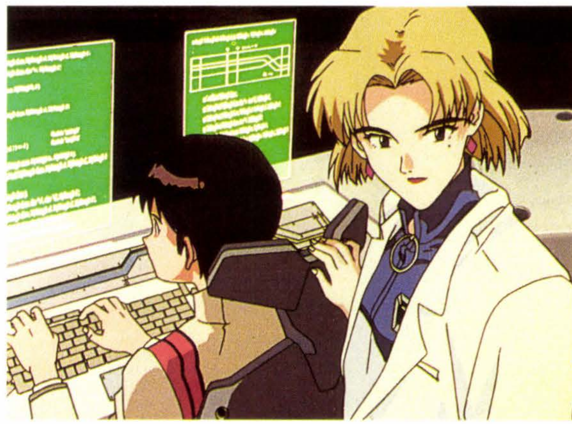


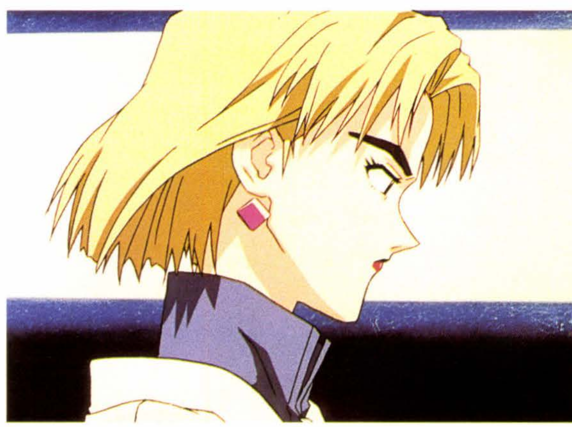
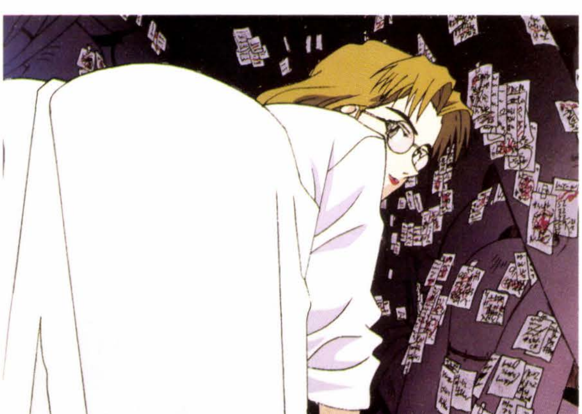


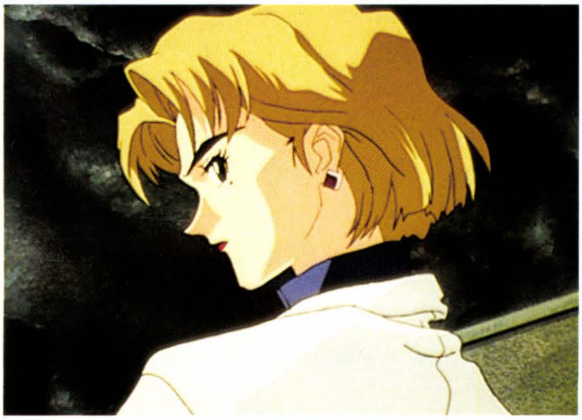
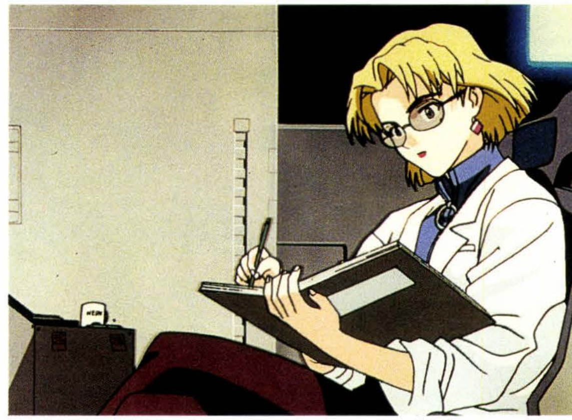




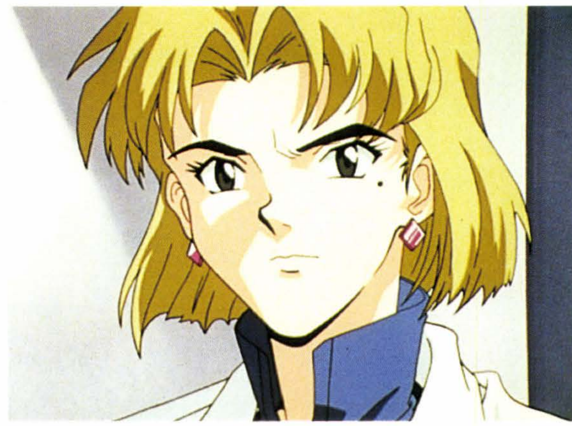


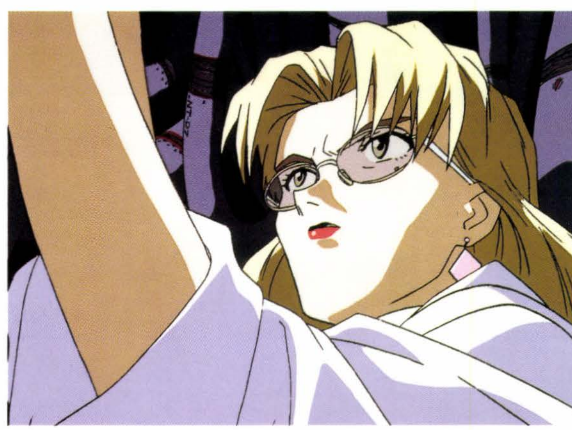










伊吹マヤ

IBUKI MAYA

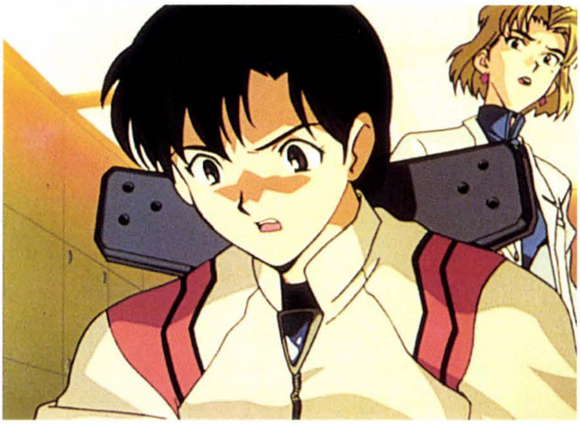
「あのさあのさ、伊吹マヤってオペレーターちゃん可愛いよね!」「はぁ?」

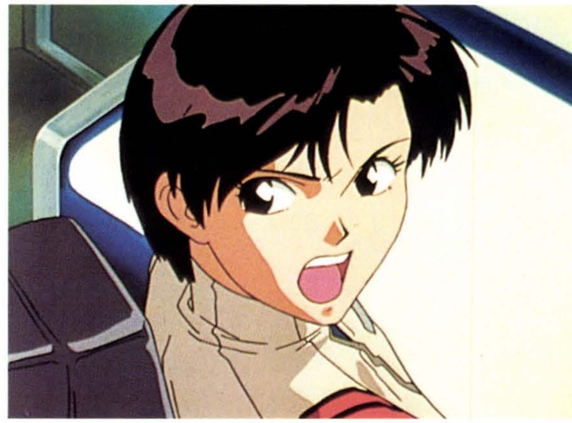
エヴァマニアの某友人からの電話に僕はこう対応してしまった。時に11月も末日。テレビでは9話か10話を放映している頃だ。恥ずかしながら僕は、伊吹マヤという名がオペレーター嬢の名前だとは、いやそんなキャラクターがいたことすら認識してなかった。

短髪で知的、コンピューター使い、謙虚で明るい性格……あぁっ! わかりやすい! わかりやすすぎる! いわゆるアニメにはサブキャラ人気というのが半ば伝統的にある。主人公以外に人気が集中するというやつだ。『セーラームーン』とか『サムライトルーパー』とかに顕著だったヤツだが、まさか僕は平凡な伊吹マヤがクるとは思わなかった。

答えはもう出ているのに、気づくのが遅かったのだ。自閉症やひねくれ者の多い『エヴァ』では、ごく普通の性格の、か弱げな伊吹マヤが際立っているから……。

P50&51 : PRISONER
Ibuki Maya / Nerv

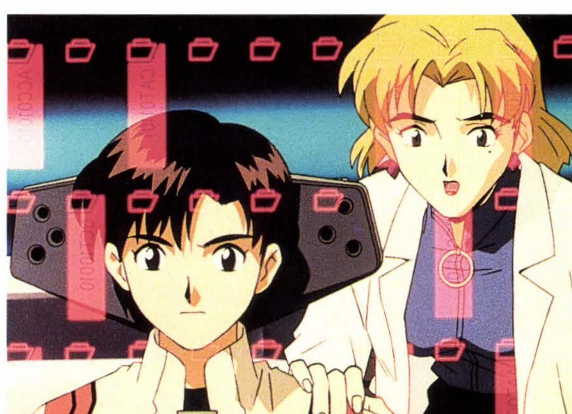


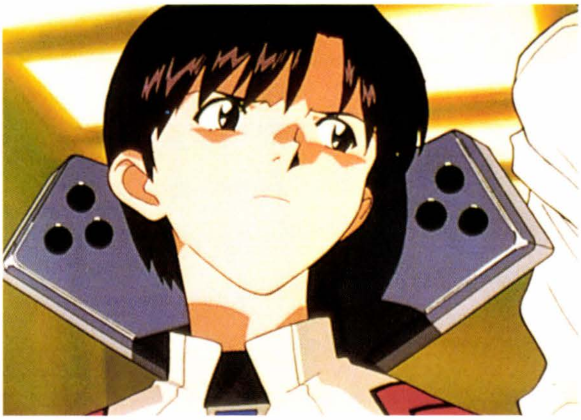
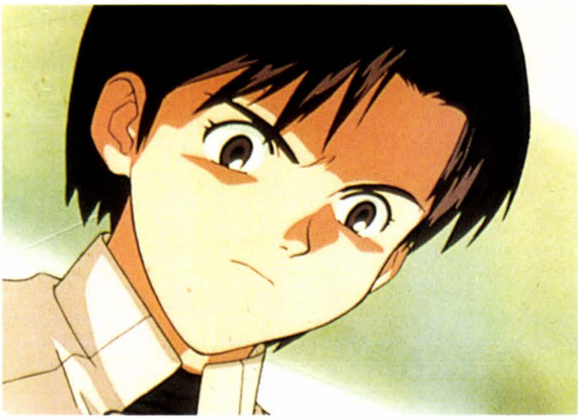
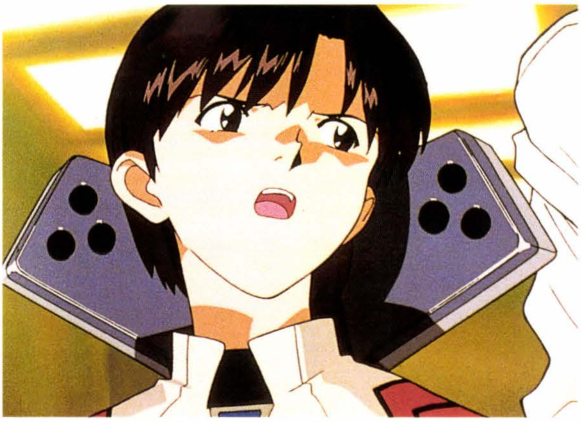
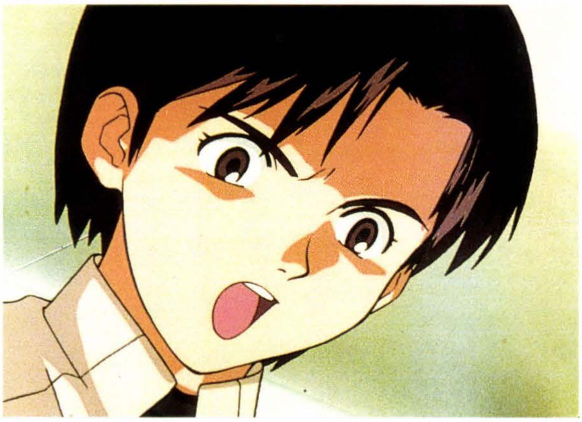
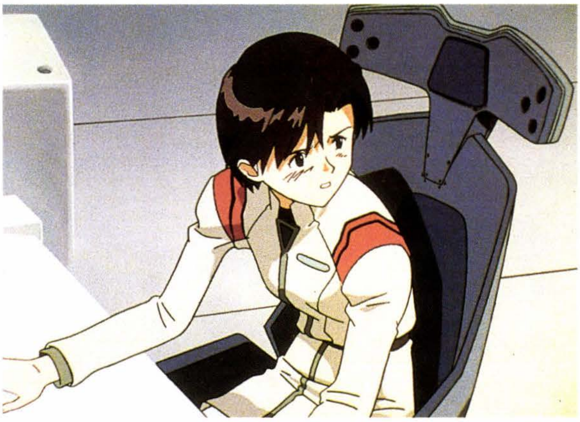
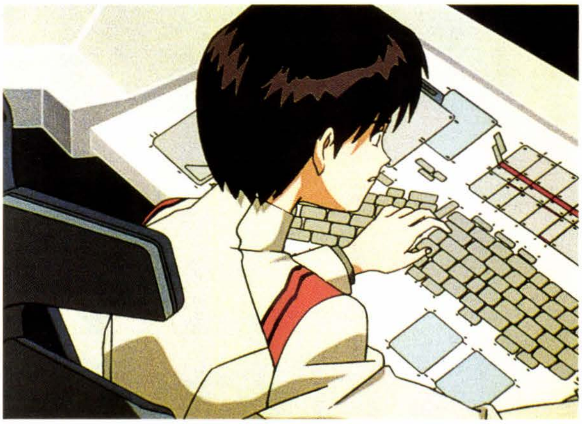




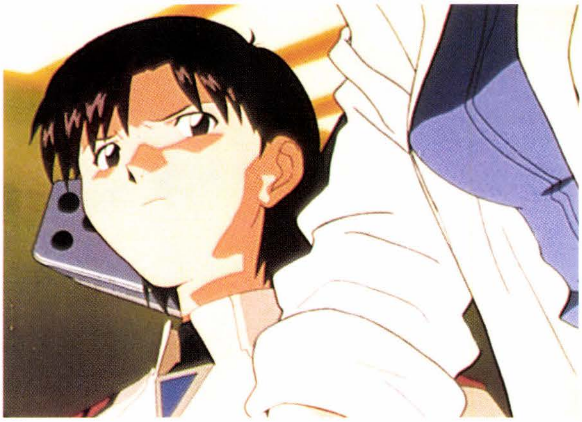
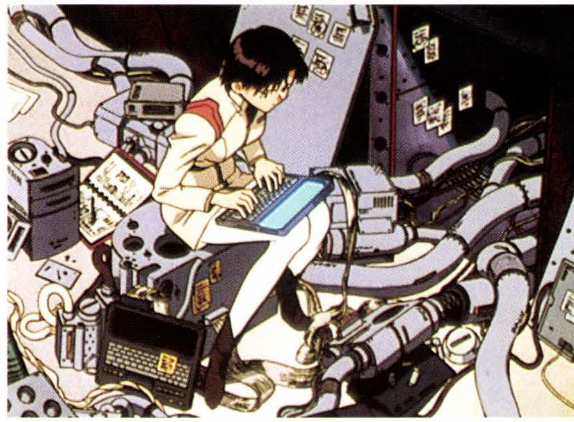
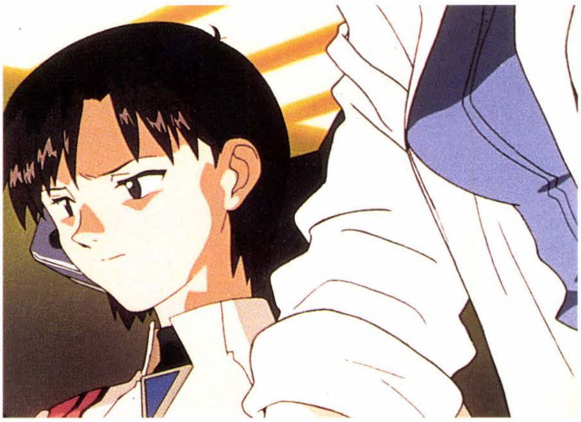
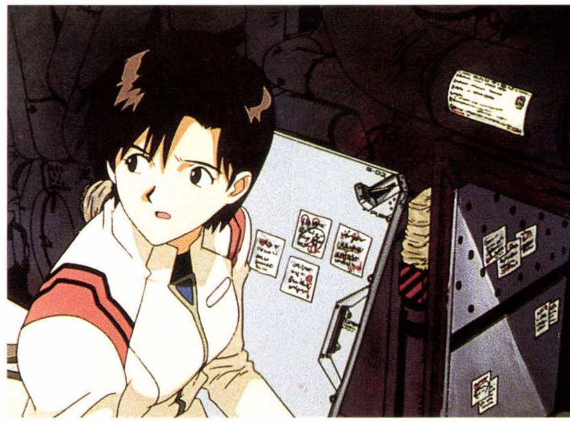








P52&53 : PRISONER
Ibuki Maya / Nerv



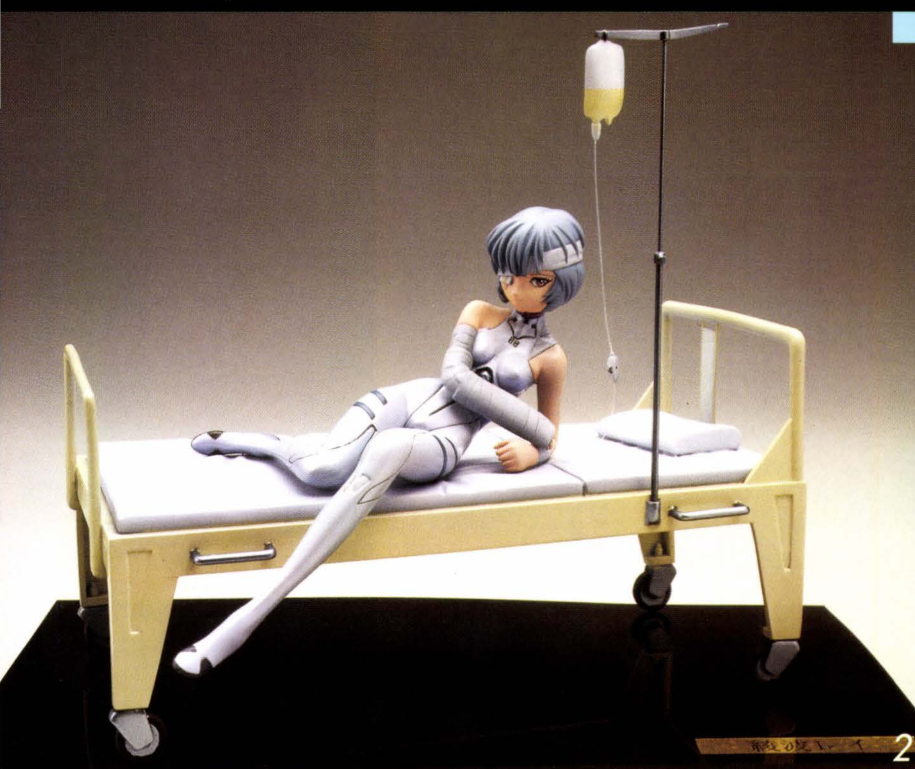



イヴ

FIGURE STYLE
eve 1996



1



2

海洋堂

〒571 大阪府門真市殿島町6-10
TEL.06-909-1051

■REI（Photo＃1〜2）

1:8スケール・レジンキャスト製組み立てキット・1996年1月発売・価格7800円
原型製作／寺岡邦明。
ベッドと点滴が付属しているという、フィギュアとしては異色作。だが綾波レイを表現している立体としては傑出している作品。アニメ第一話のイメージが元になっているとのこと

ツクダホビー

〒111 東京都台東区橋場1-36-10ツクダグループビル5F TEL.03-3871-3210

■REI＆ASUKA・MISATO・REI（Photo＃3〜7）

1:6スケール・ソフトビニール製組み立てキット・1995年9月発売（レイ＆アスカ、ミサト）・1996年4月発売（制服レイ）・価格3500円（ミサト）、4500円（レイ＆アスカ）、3800円（制服レイ）
原型製作／湊川あまは（ミサト）、藤縄和彦（レイ＆アスカ）、宮川武（制服レイ）
ソフトビニールという素材だが、簡単に組み立てができる。それぞれ、塗装済みの完成品も発売されるので、手っ取り早く楽しみたい人にもお勧めできる。特にレイ＆アスカはお得度高し

エヴァンゲリオンの商品化で、久々の盛り上がりを見せるガレージキット業界という特種な世界。ここではそのガレージキットに対して、ガイナックスが望んでいる商品の形を、現状の業界についてを、かつて「ゼネラルプロダクツ」としてガレージキット業界にいた経験から、ガイナックス広報部・佐藤裕紀氏にお話をうかがった。

――ガレージキットは今、何社も参入してきてすごい状態になっていますが、そこらへんどうお考えですか。

佐藤　商品企画として売れる売れないという部分じゃなくってですね、ガレージキットってやっぱり、番組なりキャラクターなりを見てみて、これやりたい、俺これを好きになったから、という純粋さが根本にありますよね。（今回申請いただいた）メーカーの開発担当の方には、丁度私どもと似通った年齢の方が多いのですよ。その年齢層を「掴んだ」って感じるところは大きいですね。今、10社からお話しがあるのですが、10社同時に参入されるのはガレージキットの歴史でもたぶん最初で最後だと思います。

――『ナディア』や『トップをねらえ！』の時のように、ガイナックスとしてはガレージキットは出さないんですか。

佐藤　。私どもでは今回行いません。いや、私個人はやりたいと思ってるのですが、本業そっちのけでのめり込んでしまいますから。実は貞本が自分でフィギュアを造っていたりしましたから、それを出せば良いのでしょうが、でもそれじゃあ皆さんがどこを好きになってくれたのか判らないわけですよ。この包帯が好きなのか、設定の絵が好きなのか。デザインを観て造りたいという人や、ストーリーが好きになって、このシーンを造りたいという人もいるでしょう。各社メーカーさんが参入して作り比べてもらい、お客さんが気に入ったのを買う、というのが一番幸せなんじゃないかな、と思いましたね。旨くいけばみんな幸せになれる(笑)。

ガレージキットって、最近はあまりそうでもないのですが、早撃ち合戦みたいになってきて、パッと見で売れそうだと判断したキャラを立体化したのが多いじゃないですか。そういうのは私どもは、いい加減勘弁だなぁ、と。まずこのキャラがある、そしてドラマでこう活躍した、気に入った、そこで造ってねと。好きなように表現していいんです。まぁデッサン狂ってたら「デッサン狂ってますよ」って言いますが(笑)。そういう、どこが好きになったかをちゃんと説明してくれるメーカー（モデラー）さんなら、感じたままに造っても良いと考えています。ゴジラみたいな


6


7


5


3


4

協力／海洋堂・ツクダホビー・烈風・ムサシヤ・コトブキヤ・モデルグラフィックス編集部・インタニヤ（順不同）

作り方をしてくれ、という事なんです。ただゴジラに限らずあんまり「俺キャラ」になってると「このキャラはこうじゃありません」と言ってしまうでしょうね、私どもでも。

――模型ファンがよくいう「もしガンダムをタミヤが造ったら、きっと格好良いガンタンクができるぜ。でもハセガワのコアファイターも見たいな」っていうのと似たような感覚なんですかね。

佐藤　それもありますが、例えばフィギュアも1／8といっても「俺スケール」なんですよね。やっぱり自分の中のキャラクターとして作る訳ですから。これが例えばハセガワのファントムと、フジミやモノグラムのと比べてもですね、いわばラインの解釈・パーツ分割・スジ彫りの深い浅いの差ですよね。言ってしまえばコンパチできますよね。こっちのタンクを持って来て、キャノピーはこっちのほうが形が良いから、とか出来ますよね。でもガレージキットはそれがない。隅から隅までその人のスケールで作られていますから。尺度といいますか。この頭にこの体のバランスだったら、例えばムサシヤのパーツを海洋堂に持ってこようとしても合わない。「あれっ！　同じ1／8って箱に書いてあるやんけ」っていうのがあるので良いわけです。俺はこう感じた、同じ貞本の絵を観ているのに彼はこうして造る、君はこう造るっていうのを並べられるのがガレージキットのいいところだと思うのです。先のゴジラなどでも、「俺はモスゴジをこう観た」「俺はキンゴジをこう観た」「このシーンのモスゴジが良いんだ」とか、そういうのがありますよね。それをやって欲しいんです。エヴァンゲリオンはロボットだけど、フル可動のキットも造れるし、ダバダバ血を流しながらドツキ合いしてるようなシーンも造れるのだと。そういう様々な表現を楽しんで欲しいんです。

――感じたとおり造ったものを尊重したいから、監修しないということなんですか。

佐藤　そうですね。「プラグスーツでは胸にカップが入っているから、ホントはもっと胸が小さいはずだ」とかですね、やれ「尻を強調しすぎる」だの「スカートが5㎜短い」だのを言っても意味がないんです。「この膝、スカートからちょっと出てる膝がいいんっスよ」って、そこがちゃんと表現されていたら「うん、確かに」と思いますしね。ある場面の表情を観てそのキャラが好きになったら、そこには私が太刀打ちできない、その人の「俺キャラ」が出来てしまうんです。「それを我々が言ってもねぇ」ってところですね。（デザインとしての）正解の線は貞本の頭にしかない訳ですし、それを目指して造る事にはあまり意味がないと思いますね。特にフィギュアは愛の結晶だから（笑）。



9



8



10



11



12

P56&57 : eve 1996
FIGURE COLLECTION

烈風

〒467 名古屋市瑞穂区直来町5-5-9
TEL.052-872-3476

■REI（Photo＃8～10）

1:6スケール・レジンキャスト製組み立てキット・1995年12月発売・価格7800円
原型製作／あげたゆきを。
原型製作者の独自のアレンジがきいた、可愛いレイちゃんに仕上がっているのがポイント。目も瞳のモールドが入っていて塗装しやすい

ムサシヤ

〒596 大阪府岸和田市宮本町10-12
TEL.0724-39-6374

■REI・ASUKA（Photo＃11～12）

1:8スケール・レジンキャスト製組み立てキット・1996年1月発売・価格各6000円
原型製作／WooD。
イベント、もしくはムサシヤさんへの通信販売のみで手に入る、いわばレアアイテム。春までの限定アイテムなので、すでに入手困難かも

コトブキヤ

〒190 東京都立川市曙町2-2-25第一デパート3F　TEL.0425-22-3500

■REI・MISATO・ASUKA
（Photo＃13～18）

1:6スケール・レジンキャスト製組み立てキット・1995年12月（レイ）、1月（ミサト）、2月（アスカ）発売・価格6800円（レイ、アスカ）、7800円（ミサト）
原型製作／深崎志伸。
リリースペースが早いコトブキヤ。細身のプロポーションが特徴的な造形。原型師はポーズにこだわる方で、非常に立体映えする仕上がり


14


13


15

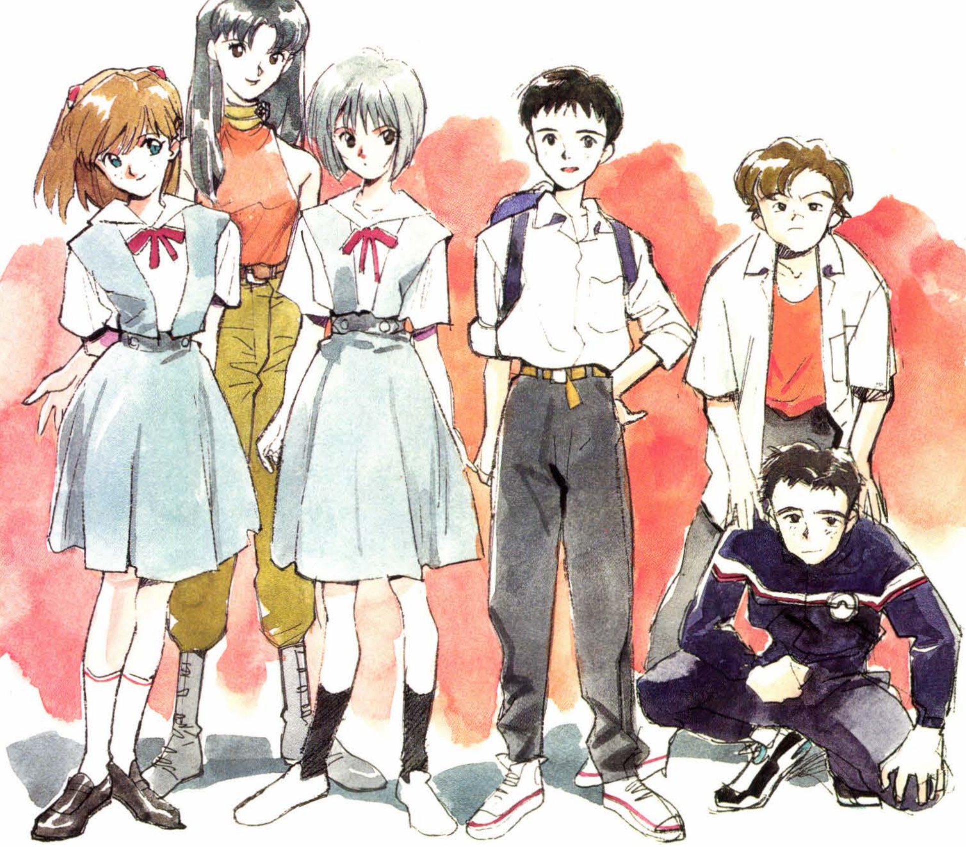

16


17


18

貞本義行 DESIGN WORKS

PROFILE 【さだもと・よしゆき】1962年1月29日生まれ。血液型A型。山口県出身。『超時空要塞マクロス』の動画アルバイトがきっかけで、アニメーション業界に入りアニメーターとなる。キャラクターデザイナー、作画監督として活躍。代表作品『王立宇宙軍』『トップをねらえ！』『ふしぎの海のナディア』等。現在、少年エース誌上にて『新世紀エヴァンゲリオン』の漫画を連載中



『新世紀エヴァンゲリオン』のキャラクターデザインを担当し、『少年エース』で漫画連載中の貞本義行さん。ここでは貞本さんの手によるイメージボードを紹介しつつ、キャラクターデザインにまつわる裏話を色々とうかがってみた。既に雑誌等では語られている部分も収録されているが、単行本という性格上、重複は御了承戴きたい。

始まりの歌

―最初に、キャラクターデザインをやってほしいという話はいつごろあったんですか。

まだ『エヴァンゲリオン』ではなくて『庵野さんの次の企画』という形で、「一緒にやろうよ」くらいの話があったのは、4年前『ふしぎの海のナディア』が終わった直後です。正式なデザインの発注は93年のお正月くらいですね。そのときは主人公は15～16歳の女の子で、それを28歳の女性が見守るという。要するにお姉様とノリコの関係でしたね。

―最初にイメージボード的な絵を描かれてますよね。CDとかのライナーを読むと、庵野さんがこのキャラはこんな感じの、っていう具体的なビジュアルのイメージを持っているように感じたのですが。

いいえ、3～4行くらいの性格と血液型とか書いたメモをくれるくらいでした。あと大体のもやもやっとしたストーリーも書いてありました。そのもやもやっとしたのはどの程度かというと、例えば子供がロボットに乗るのは何故なのって聞くと、「そっから考えなきゃいけないねぇ」ってリアクションが返ってくるくらいもやもやしてたんです(笑)。

生まれいずるもの、ルーツ

―今回、デザインに苦労したのは誰ですか。

一番描き直したのはシンジです。ほかは時間が無くてほとんど描き直してないんですよ。あと時間が掛かったのはプラグスーツのデザインですね。

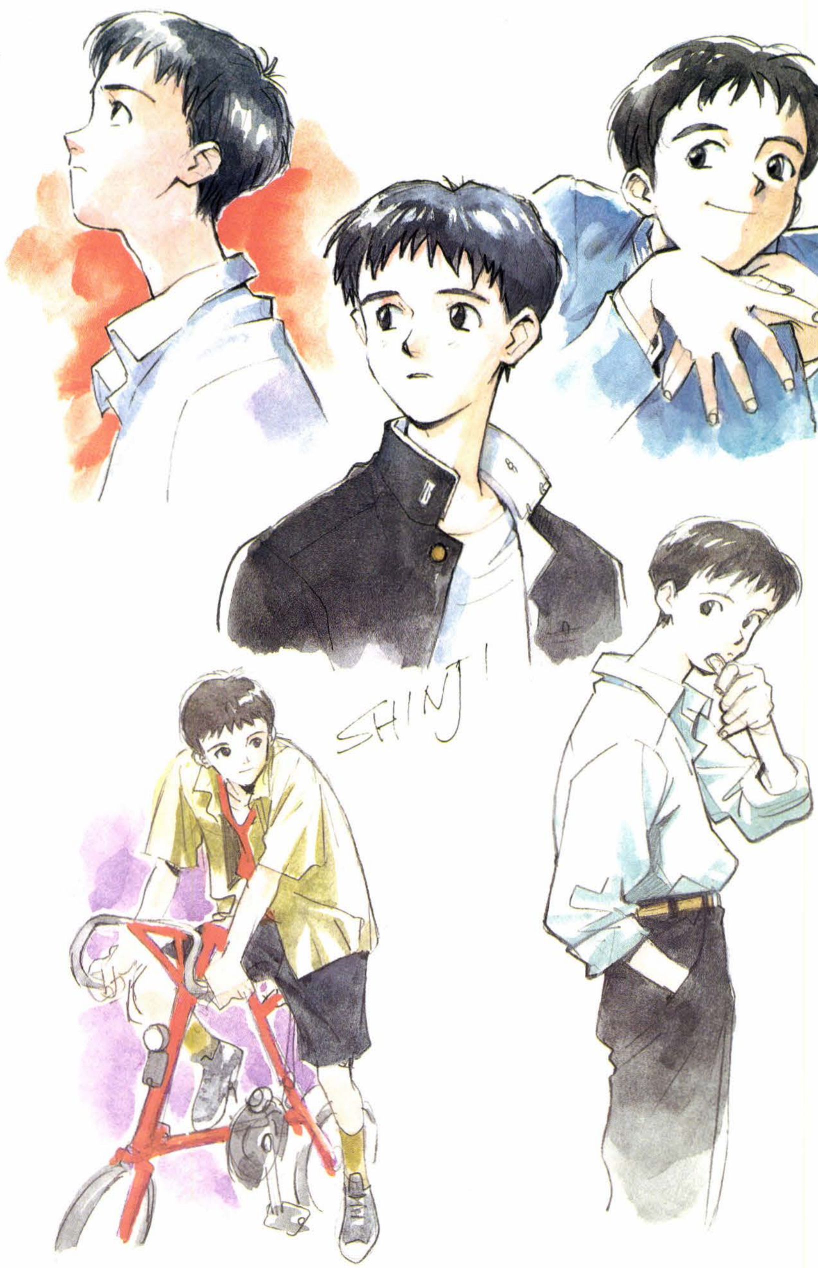
―なんでもそのためにフィギュアを自作されたとか。

プラグスーツの胸の感じとか、背中につながる感じとかが、自分でデザインしてて分からなくなっちゃったんですよ。とくにレイの胸の感じとか。これは立体を作らないとちょっとツラくなってきちゃったんで、自分で粘土で上半身とか作り始め

註
【お姉様とノリコ】1989年にガイナックスが制作したOVA『トップをねらえ！』のアマノカズミとタカヤノリコのこと。貞本氏は作画監督と原画と設定を担当していた。
【フィギュア】キャラクターを模した人形模型のこと。貞本氏はこれをスーパースカルピーという粘土状の造形素材で製作していた。

P59 : Ikari Shinji
IMAGE BOARD by Sadamoto Yoshiyuki

碇シンジ IKARI SHINJI



シンジのイメージボード。初期のイメージらしく、かなり年齢が上に設定され、17～18歳に見える。ポケットに手を突っ込んでいたり、ツメエリを着ている等、決定稿より男っぽい印象があるのも特徴

たらハマっちゃってですね、3日くらいかかって(笑)。初めは胸像だったのに段々下にいって、おなかにいって、気が付いたら太ももになって、足の先まで作ってました(笑)。

――キャラクターによって描きやすい、描きにくいというのはありますか?

僕はまだあまり描いていないけど、アスカとかレイとか、あとリツコとかは描きやすいですね。描きにくいのはミサトなんですけどね。かえってマヤとかミサトとかわりと普通の顔したのは、描きにくいというかバランスが毎度変わってしまうんですよ。頭をプレーンにしてないと前に描いた顔を引きずってしまうんです。そういう意味ではアクが無さ過ぎてて描きづらいですね。

――怪獣と一緒で特徴があると描きやすいんですね。作画監督の鈴木俊二さんはゲンドウが描きやすいとおっしゃってましたが。

ゲンドウなんかはヒゲがあるんで、結構バランスが取りやすいですよね。

――愛着のあるキャラクターというのは誰でしょう? 例えば誰でもいいから一人描いてくださいと言われて描くとしたら。誰を描きますか。

まあ、一番最初に描いたレイですかね。でもレイは人気が出ちゃいましたから(笑)。ちょっと僕のマイナー趣味からすると刃向かいたい気分なんですけど(笑)、でもやっぱりレイが一番描きやすいし、愛着ありますね。

――ちょっとエッチな部分とか、あからさまな感じとかあるじゃないですか、レイって。フェロモンというか。そういうのがなにか関係してるんじゃないですかね。

それはあると思いますよ。僕の中のそういうのが絶対出てると思うし。エロチシズムっていうんですかね。

――他のキャラクターでそういった思い入れのようなものがあるのは誰ですか? 例えばヒカリとかは(笑)。

(笑)。う～ん、ヒカリはねモデルもいるし、結構好きなんですけどね。誰がモデルかはちょっと言えないんですけどね。下世話なところからもって来てますから。

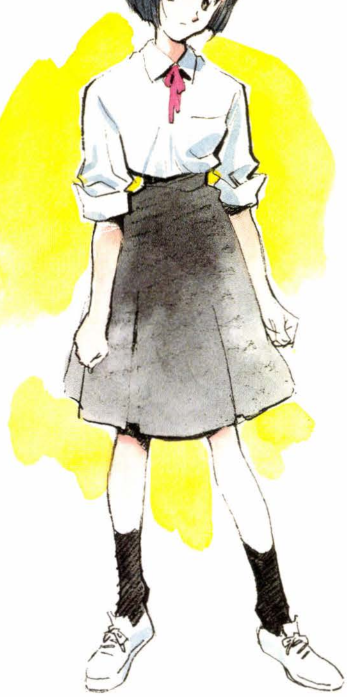
――シンジについてはどうですか。描かれるのが難しいキャラクターだったと思うんですが。

ああ、シンジは難しいですよね。ミサトと一緒

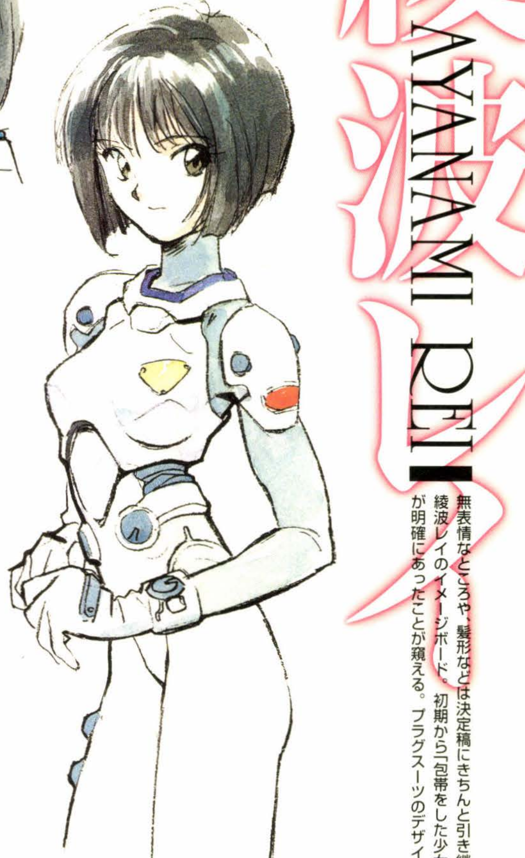
註

【少年エース】角川書店より発売されている月刊少年漫画雑誌。車田正美氏の「B't X」や、克·亜樹氏の「天空のエスカフローネ」等、アニメーション化される作品が多く連載されている。もちろん貞本氏が描く『新世紀エヴァンゲリオン』の漫画も創刊当時から連載されている「雑誌の目玉」のひとつである。

綾波レイ AYANAMI REI









無表情なところや、髪形などは決定稿にきちんと引き継がれている、綾波レイのイメージボード。初期から「包帯をした少女」のイメージが明確にあったことが窺える。プラグスーツのデザインに注目

で、バランスが一番プレーンなんで。ちょっと崩してもシンジだし、どう描いてもシンジにはなるんですけど、要するに幅がありすぎて難しいんですよ。イメージだけはすごく固まってるんですけど、それを固定する線というのが無いから、幅がありすぎて、ああでもないこうでもないって描き直してしまうんですよね。だからその日の自分のバイオリズムで顔が変わってしまうんです。

——これを描けば必ず『シンジ』というパーツがないからですかね。

前髪がちょっとバラで短めってくらいですね。やっぱり本編を見ても一番不安定ですよね。漫画の単行本のときに原稿を見直して「うわー全部違う」とか思って頭から全部ちょっとずついじりました、線一本分くらい。

——少年にしては首を細く描かれてますよね。

今回みんな首が長いねって言われるんですよね。

——でも少年っぽさってああいう感じだと思いますよ。

後ろ頭の丸い感じとかですね。

——鎖骨の感じとか(笑)。では逆に、冬月やゲンドウ等のおじさん達はデザインしやすかったですか。

わりと初期からイメージ的に、こういった感じにしたいねという共通言語のように『謎の円盤UFO』があったんで。最初にストレイカー司令の顔からいじっていって、服の感じなんかもツメエリで。あとフォスターが冬月の……いや、フォスターは加持のほうですね。冬月はフリーマン大佐、そっちのイメージなんです。でもあんまり元がばれ過ぎちゃうのも困るんで、ゲンドウでは髭生やしたり、メガネつけたり悪あがきしてますけど。わりと最初は宗教伝道師みたいなイメージで。例の委員会とかには、ちょっとおどろおどろしい感じを出したいと思って。ああいうの結構好きなんですよ。UFOネタとか、世界で暗躍する団体みたいな(笑)。わりとだから委員会の服っていうのは宗教的な色を出してます。みんな占いで未来を占っているような連中で、それで世界経済を動かしてるとかいう、なにかそういうイメージで。

■ミサトに関する幾つかの秘密

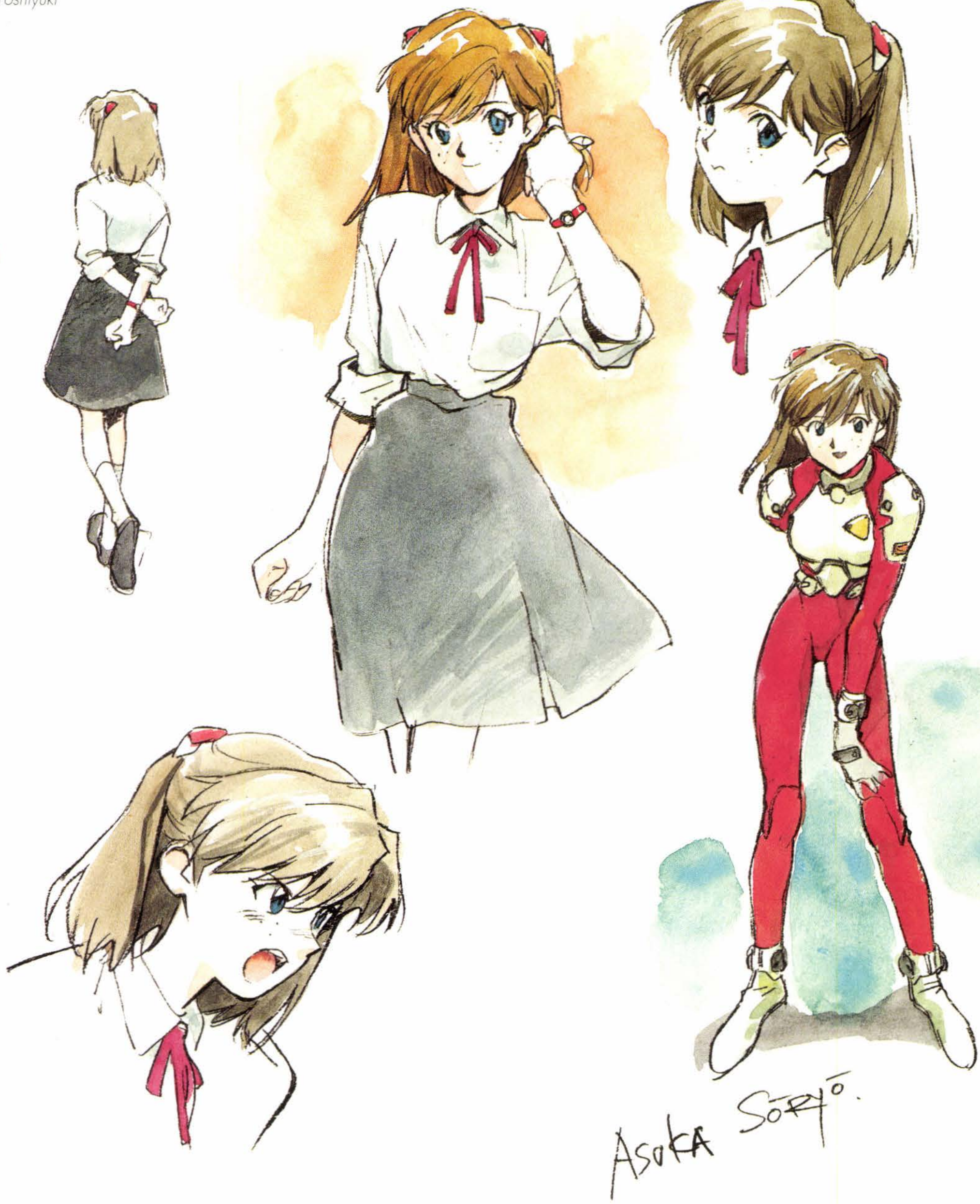
——そういえば、なんでミサトはアルピーヌ・ルノーの

(註) 【謎の円盤UFO】1969年に、『サンダーバード』で有名なジェリー・アンダーソン率いるイギリスのAPフィルムによって製作された連続TVSFドラマシリーズ。『サンダーバード』のマリオネーション(人形劇)とは違い、生身の人間が演じるライブアクションである。日本公開は1970年。当時の少年たちはみな夢中になって見た。

P61 : Sohryu Asuka Langley
IMAGE BOARD by Sadamoto Yoshiyuki

惣流アスカラングレー
SOHRYU ASUKA LANGLEY

「勝ち気な美少女」的なコンセプトは明確化されてはいるものの、キャラクター的にはいまひとつ見えて来ないアスカのイメージボード。彼女は完成したフィルム上での演出が映えるキャラなのだろう



A310に乗ってるんですか。

あちこちで言ってるんですが、ミサトのイメージは最初『ルパン三世』の峰不二子だったんです。不二子がテレビシリーズの第一話の最後で乗って来る車が、ルノーのA110なんですよ。それで、ミサトも最初は不二子のイメージで描いてたんです。今は全然残ってませんけど、まつげとかもそっくりに描いていて(笑)。でもこれじゃ不二子になるからなァって色々いじって。で、乗る車も不二子と同じA110そのままはまずいだろうなということでA310にしたんです。あと、こっちのほうが直線的で、アニメ向きのデザインなんです。A110とか他の人に描いてもらうとA110に見えなくなるんじゃないかと。ポルシェとかワーゲンとかって絵に描くの難しいじゃないですか。車を知らないアニメーターさんにもアニメ的で描きやすいかなと。

——でも突如フェラーリ328に乗ってますよね。

あれはですね庵野さんが「ミサト、赤い車に乗せ変えない?」と言ってきて(笑)。「いやー、ルノーは青なんだよ」とか言ったら、「じゃあ車ごと代車ということで変えない? 赤い車で」って。どうしても赤にしたかったらしくて。「まあ壊れてることだし、じゃあ途中で変えましょう。何がいいでしょうか」って聞いたら、「マットビハイクルにして。コスモスポーツを赤く塗った奴」って(笑)。「そういうのはおたくっぽいからやめてくださいよ～(笑)。赤い車だったら素直にフェラーリで行きましょう」と。フェラーリもF40は今っぽいから、ちょっとマニアックに328にして。ちょっとマイナーな、でもフェラーリファンは一番好きな奴ですよ。最近のモデルでは。でも原画マンが資料がないからって、タルガトップのGTSにしちゃったんですけどね。

——漫画の扉でミサトの胸はEカップと書いてありましたよね、あれはオフィシャルな設定なんですか。

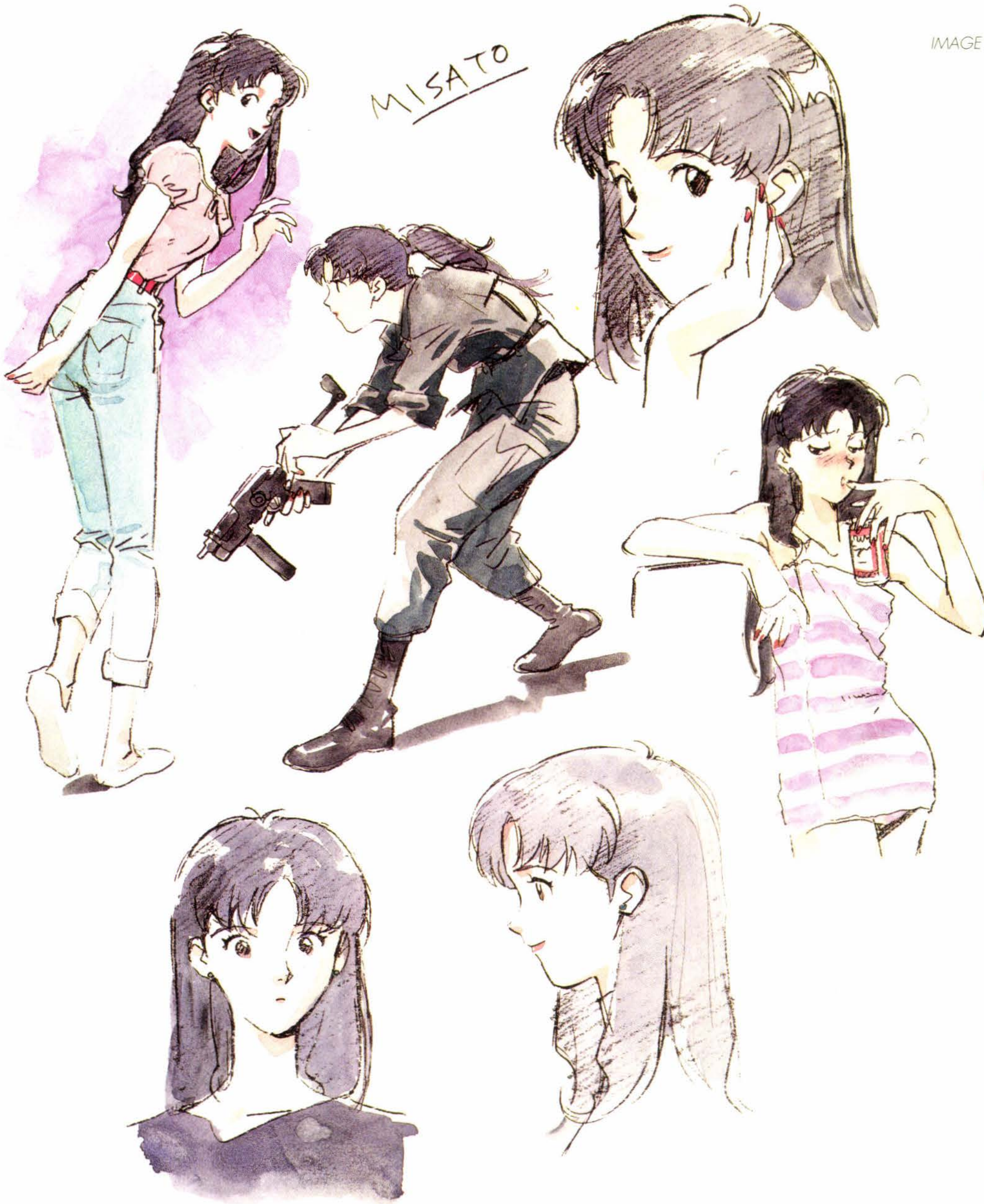
いや、あれはシャレなんですよ(笑)。そういう設定はなかったんですけど、1話をやってくれた原画マンがすごい巨乳を描く人で、それが巨乳のレベルじゃなくって爆乳なんですよ(爆笑)。

——(爆笑)爆乳!

原画がもうこんなに(手で胸が大きい仕草をす

註 【爆乳】アダルトビデオ用語。業界を一時期席巻した巨乳ブームは恐竜的進化をとげ、「バストサイズ110センチ」だの、「Iカップ」といった女優さんを多く輩出した。『爆乳』の初出は不明(笑)。

P62 : Katsuragi Misato
IMAGE BOARD by Sadamoto Yoshiyuki



葛城ミサト KATSURAGI MISATO

軍人の側面とおねいさんな(ビール好き)部分の二面性は、初期から明確化していたことが窺える。貞本氏本人が語っているように、非常にプレーンな顔すぎて、特徴に欠けるのがミサトの特徴だろうか

る)なってて。リッコと向かい合ってるエレベーターのシーンなんかでは、両方とも胸はこんなに(同右)なってて皆で大笑いしてて、でも皆がおもしろいからって胸を大きく描き始めて、気が付くと「やっぱり大きくなきゃだめだね」となぜか決まって、「Eぐらいかな」ってことで。

——ミサトのお父さんがカーコレクターだという話を聞いたのですが本当なんですか。

それは漫画用に考えた設定で、あのミサトのマンションの地下に、お父さんのカーコレクションがズラーッと並んでて、ミサトは端から乗っているという。僕が毎回車を描きたいがために考えた設定なんですけどね(笑)。あれはお父さんの趣味を引き継いでるんじゃなくて、父親のそういうばかなものをミサトは捨てれば良いんだけど、捨てられないで、父親の気持ちをなにかわかろうとしてレストアして乗っている、というのが良いかなと思って考えたんです。僕は形見とかそういうのが好きなんです。レイのメガネのエピソードとかね。

■赤い血と声のイメージ

——漫画の中で、トウジとケンスケをシンジは自分からエントリープラグに乗せましたよね。でもテレビだとミサトの命令で乗せますよね。そういう意味で漫画のシンジの方がよりアグレッシヴというかO型気質的なのかな、と思うんですが。そこらへんから、庵野さんはA型だけど、貞本さんはO型に違いないって話があるんですが。

実はA型なんです(笑)。よく言われるんですけど……。

——ガイナックスさんってA型の方多いですよね。『ナディア』のキャラクターもA型ばかりだったし。今回はどうなんでしょう、考えてらっしゃるんですか。

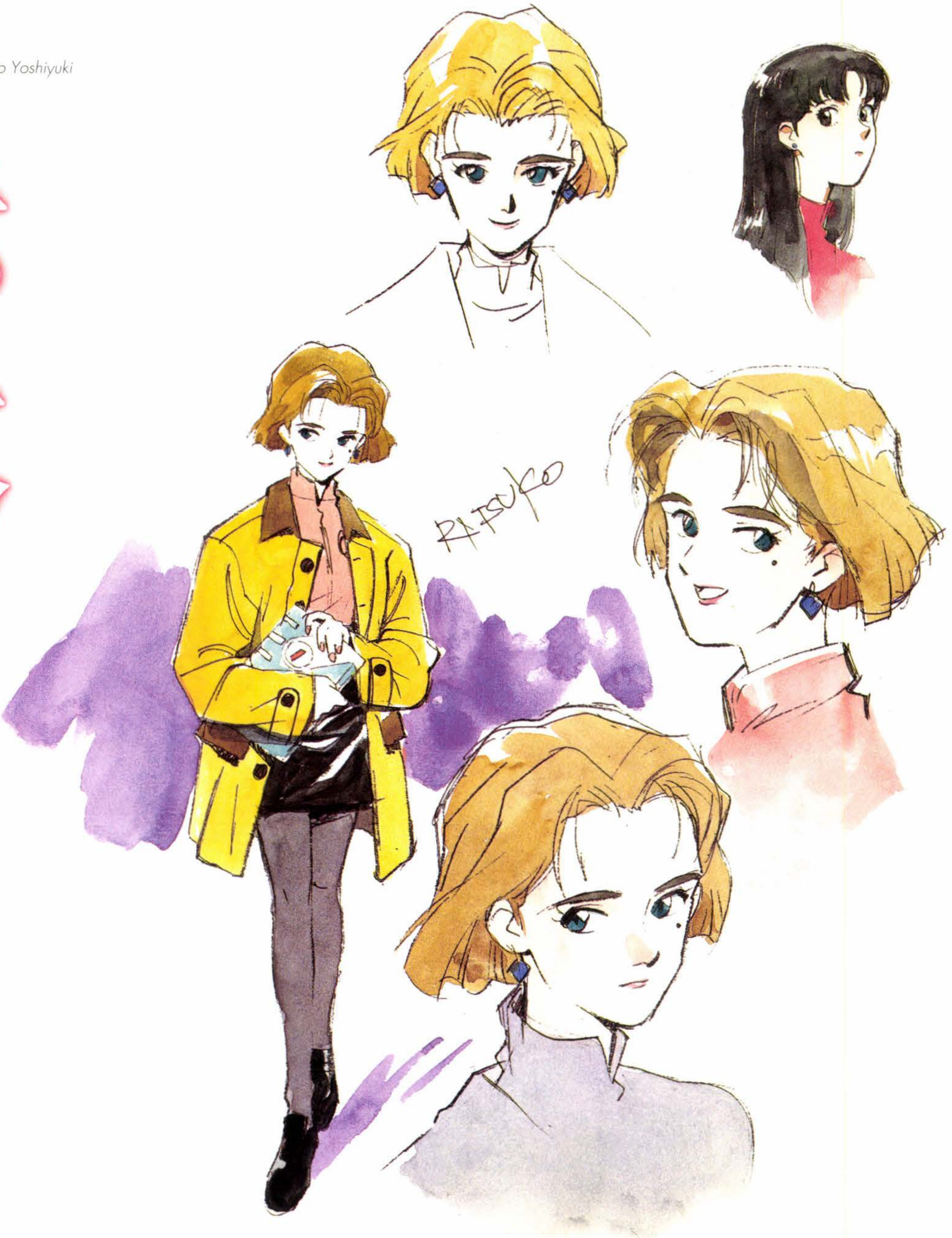
う〜ん、全部A型に見えますね、僕から見たら。加持だけがちょっと違うかな。A型っぽくないですね。声優さんの血液型もやっぱり滲み出てきますからね。

——声優さんを決定するときに関しては、なにかご意見とか出されたんでしょうか。

『ナディア』のときもそうだったんですけど、だいたい5〜6人いる中でどの方がいいか、いつも意見だけは聞かれるんですけどね。今回では声優さ

P63 : Akagi Ritsuko
IMAGE BOARD by Sadamoto Yoshiyuki

赤木リツコ
AKAGI RITSUKO



太い眉や泣きボクロといったキャラクター的特徴はこの時点で完成している。シャープな輪郭(いかにもキャリアな女性的!)などもそのままだが、決定稿の方が顔が派手に感じるのはなぜだろうか

んの名前がよく分からなかったので、声を聞いて「この声がいい」っていうように言いました。

——デザインされたときは性格とか設定とか大体のところはわかってても、やっぱり動いて声が入って、テレビで見ると感じが違うものとかありますか。

それが意外と僕の場合ないんですよね。イメージに近い通りの声がつくんですよ、いつも。「ああ、違和感ないなあ」みたいな。逆に今回一番イメージ無かったのはシンジなんです。庵野さんが「緒方しかいない」と、『セーラームーン』の劇場版を出して来たんでそれ聞いて「ああ、なるほどねェ。あうかもしれないなあ」とは思いましたけど、1話のアフレコのときまでイメージ無かったんです。でもアフレコ聞いて「バッチリだねえ。これは収穫収穫」って感じでしたね。とは言っても声ですから、全体的にちょっとずつ僕のイメージからはズレてはいるんですけど、まあそれは仕方ないんですよ。自分の中の理想の声っていうのは存在しないんですから。でも全体にかなり自分のイメージに近くて、「これは違うなあ」というのは無かったですね。ただ本当シンジに関してはイメージ自体があやふやだった分だけ、緒方さんの声が入ってバシーッと決まりましたね。

——アスカに関してはどうですか。

アスカは色んな声の方が色々いらっしゃったんですけど、どれでもはまるんですよ。わりとキャラクター自体に幅があったんでしょうけど、候補の声優さんが5人くらいいて、どの方でもはまっていましたね。

——レイなんかでは、なにかありましたか。

レイは逆に、林原さんが決まったときにイメージ的にどうかなって思ったんですが、アフレコとか見て素直にうまい!と思いました。演技も絶対外さないし。でもレイってセリフがないじゃないですか、1話でもセリフは「ハイ」しかなくて、レイに林原さんが決まったときは正直「かわいそう」とか思いましたよ。でもあんなに難しいキャラクターなのに、器用な人がやってくれたお陰ですごく成功したと思います。

P64 : Ikari Gendoh
IMAGE BOARD by Sadamoto Yoshiyuki

碇ゲンドウ
IKARI GENDOH



21世紀のフランケンシュタイン博士といった趣のゲンドウ。このイメージボードの段階では、感情の起伏が激しい人物のように見える。ヒゲがアゴヒゲだけなのは、表情が出しやすいからだという。

■漫画家としてのスタンス

——今、お仕事としては漫画が一番大きいんですか。

そうですね。結局作画監督やってて、これを一生やってくほど絵を描くことだけに専念出来ない、職人的にはなれないなと思って。そしたら演出に進めばいいんですけど、最終的には監督やりたくなるじゃないですか。監督は庵野さんとかを見て大変だなァと。すごくおいしい面もあるんだけど、自分に合わない部分もあるんで。

——いわゆる漫画だと脚本、監督まで一人で出来ると。

ええ、わりと理想の形態に近いな、と。理想じゃないのは声優さんの声がつかないのと、音楽がつかない、動かないっていうのだけ(笑)。結構、作画監督の位置というのはいいんですけど、そこから演出等に欲を出そうとすると、漫画家かなと思うのですよ。これがアニメ監督だと、プロデュース的な部分や人間関係の調整が多くなるので、それは自分には、こなしきれないかなと考えて。それが漫画だと少数のコンセンサスで出来るから。やっぱり「自分が描きたい絵を描きたい」っていうアニメーターの視点なんですよね。

——漫画の方の描き方みたいなところは、他のスタッフの方から貞本さんに自由にまかされてるんですか。

自由というか、もうみんな無関心ですよ。コピーもしてくれないですからね、設定。それを横から盗み見して「あっもうX話の脚本が出来てるじゃないか！　なぜおれに見せん！」って(笑)。

——この先、貞本さんの漫画で登場人物の生き死にがアニメと違ってくるというのもありえるんですか。

まあ、あるんじゃないですか。全員死んじゃうとか。「つらくなったなあー、よし来月最終回だ」ドンガラガッシャーン(笑)。サードインパクトが起こってしまったー！　おしまい、とか(笑)。

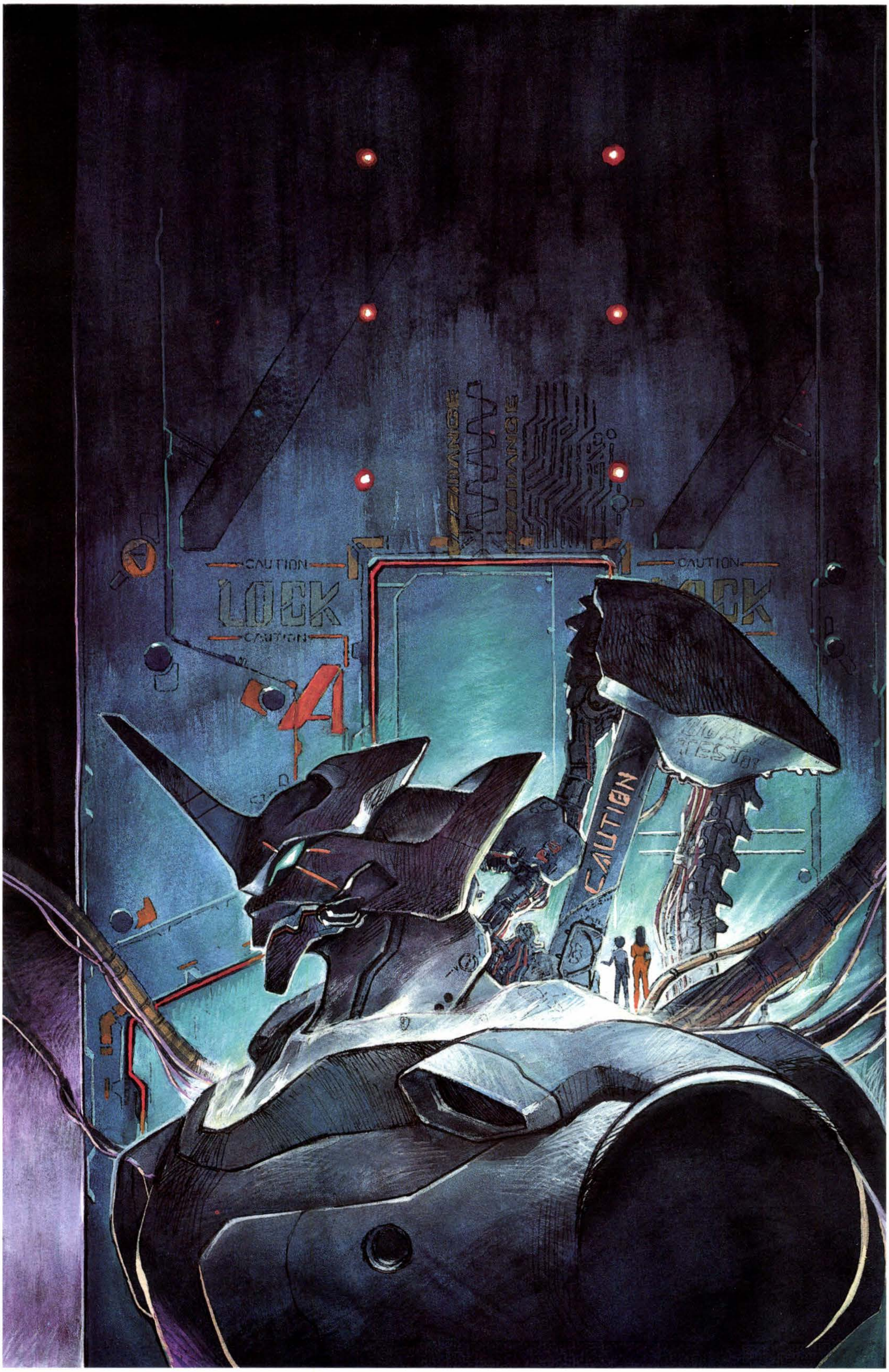
——(笑)。そうならないように、ひとつ……(笑)。

1996年2月14日　東京三鷹　GAINAXにて収録
(インタビュアー／岸川靖　インタビュー構成／鈴木篤)

P65 : EVANGELION Entry plug
IMAGE BOARD by Sadamoto Yoshiyuki

EVANGELION

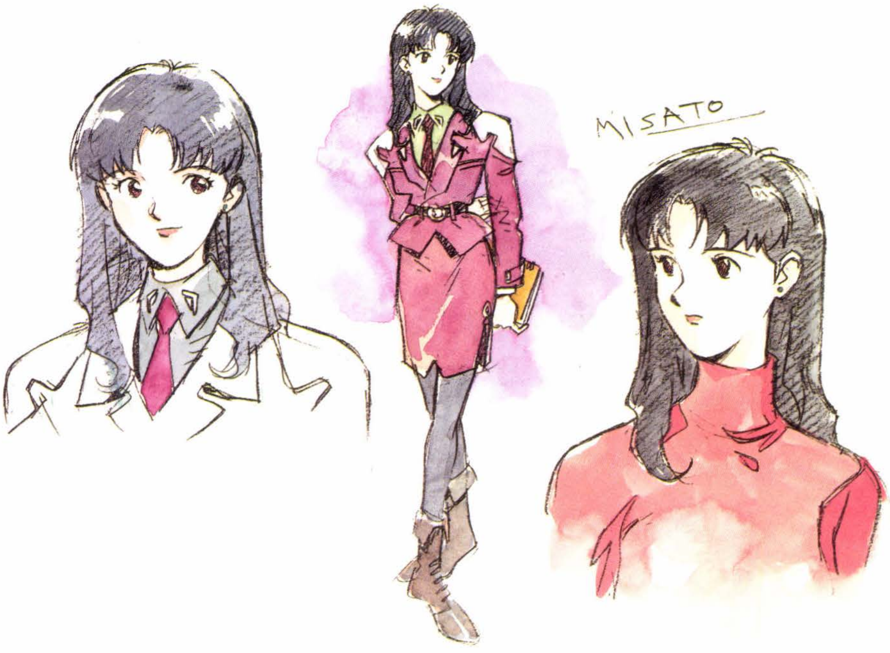
ケイジ（格納庫）内でのエントリープラグ開放シーンのイメージボード。各種コードやケーブル類が「縛り付けられた者」「有機体と機械の強引な融合」を暗示しているようである。二人の人影は誰？



P66 : Katsuragi Misato
IMAGE BOARD by Sadamoto Yoshiyuki

CONTENTS

INTRODUCTION 04
AGE OF INNOCENT
Ayanami Rei 06
Sohryu Asuka Langley 22
Horaki Hikari 32
PRISONER
Katsuragi Misato 36
Akagi Ritsuko 44
Ibuki Maya 50
FIGURE STYLE 54
DESIGN WORKS 58



eve CREW

PUBLISHER
KADOKAWA TSUGUHIKO
STRUCTURE & TEXT
KISHIKAWA OSAMU
DESIGN WORKS
SHONAI MAKOTO
EBIHARA HIDEYUKI
COVER ART
SADAMOTO YOSHIYUKI
EDITOR
HARADA EIKO
EDITORIAL OPERATION
HORIGUCHI TAKASHI
EDITORIAL COOPERATION
SUZUKI ATSUSHI
HIRAI KEIKO
DAIBO TOMOKO
PROOFREADING
ADLIB
THANKS
GAINAX
SATOH HIROKI
CLOUD NINE

新世紀エヴァンゲリオン PHOTO FILE
eve
2015年の女神たち

1996年4月26日　初版発行

発行者●角川歴彦
発行所●〒102　東京都千代田区富士見2-13-3
角川書店　少年エース編集部
電話●03-5229-3555（編集） 03-3238-8530（営業）
振替●00130-9-195208
印刷●大日本印刷株式会社
製本●株式会社多摩文庫

NEON GENESIS EVANGELION PHOTO FILE
"eve"
VENUS AT THE 2015 A.D.
1996 KADOKAWA SHOTEN

ISBN4-04-852661-8 C0076 Printed in Japan